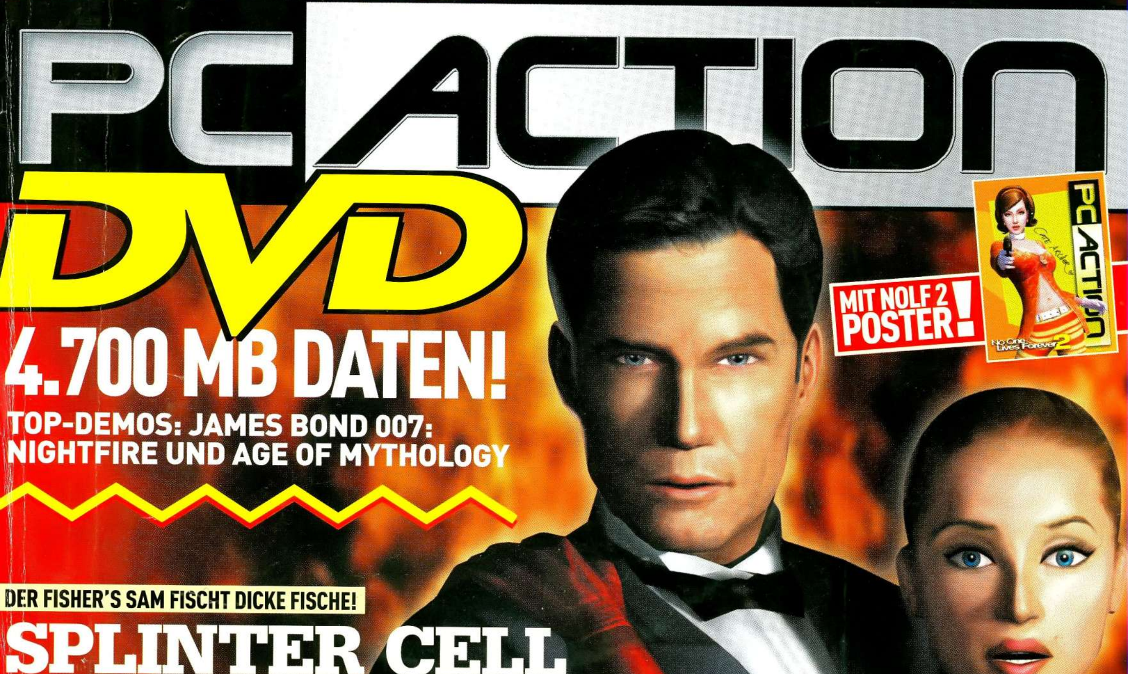
12/2002 € 4,99 Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,70; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

GETESTET: ANNO 1503 • FUSSBALLMANAGER 2003 • RUNAWAY • FIFA 2003 • U. V. M.



4.700 MB DATEN!

TOP-DEMOS: JAMES BOND 007: NIGHTFIRE UND AGE OF MYTHOLOGY

DER FISHER'S SAM FISCHT DICKE FISCHE!

SPLINTER CELL

MUSS CATE A. (26) SCHON WIEDER EINPACKEN? TOP-AGENT PRAHLT: „ICH BIN DIE NEUE NUMMER 1! LAUTLOS. TÖDLICH."

DAS TAUCHT WAS, WAS DA TAUCHT, WAS?

AQUANOX 2

TEST-PREMIERE: WEIHNACHTEN FÄLLT INS WASSER. DAFÜR GIBT'S U-BOOT-ACTION DER SONDERKLASSE!

10 Spiele-Demos, 15 Videos, über 1,1 Gigabyte Patches, Tools, Treiber, Add-ons, Maps und Mini-Spiele!

TOP-DEMOS: AGE OF MYTHOLOGY & JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

8 weitere Demos, darunter: FIFA 2003, Herr der Ringe: Die Gefährten, Platoon, FIFA 2003, NOLF 2 (MP-Demo), Syberia

15 SCHARFE SPIELEVIDEOS!

Darunter: Gothic 2, Splinter Cell, XIII, Runaway, Sim City 4, Blitzkrieg, PCA in Gefahr: Ritterspiele

NUR AUF DVD:

25 Gratisspiele, Tipps & Tricks, jede Menge Tools

Kompletter DVD-Inhalt ab Seite 6!

DIE ERSTEN TESTS:

JAMES BOND

SCHLIESS DEN BOND FÜRS LEBEN: WARUM DER SHOOTER NOCH HEISSER IST ALS DIE BRÄUTE AUS DEN KINOFILMEN!

GOTHIC 2

DAS MEGA-ROLLENSPIEL! MIT MÄCHTIGEN DRACHEN, FIESEN FLIEGEN UND WILDEN BORDSTEINSCHWALBEN

SPIELETIPPS: GOTHIC 2 · UT 2003 · NOLF 2 · U. V. M.

4 195002 704998 12

Was kommt denn da?

Akt 1 der Weihnachtsschlacht ist geschlagen. Teile der Redaktion sind lahm gelegt und ruhig gestellt. Bei Zocks wie *Gothic 2*, *James Bond*, *Aquanox 2 Revelation*, *FM 2003*, *Anno 1503* oder *Runaway* kein Wunder. Doch schon dürstet man in Fürth nach Nachschub ...



Ahmet Iscitürk: Verdammt! Cate habe ich durchgenudelt, *Aquanox 2* auch. Ich brauch' jetzt sofort *Splinter Cell* oder *Unreal 2*, sonst stimme ich aus Frust Weihnachtslieder an.

Alex Geltenpoth: Gott hilf! Sie als Osmane könnten doch „Chery Chery Lady" nicht von „Oh du Fröhliche" unterscheiden. Helfen Sie mir lieber, diesen Feuerdrachen zu erlegen.

Christian Sauerteig: Beim *FM 2003* könnte ich auch Hilfe gebrauchen. Dieses verfluchte Stück Software will mir einfach nicht glauben, dass Göttingen 05 in die erste Liga gehört.

Tanja Bunke: Stimmt doch, Sauerteig! Göttinger taugen halt nur als Wurst! Spielen Sie mal allein mit Ihren Bällen, es gibt schließlich Wichtigeres. Neulich fiel mir ein, dass ich als weibliches Wesen häufiger Frauenzeitschriften konsumieren sollte. Also kaufte ich mir eine Mini-*Allegra* – und siehe da, unter dem Heftchen entdeckte ich eine Mini-PCA.

Joachim Hesse: Was? SKANDAL! Unser Äktschn Tschunjer verkriecht sich zwischen Orgasmus-Ratgebern und Strickfibeln?

Harald Fränkel: Ja, Hesse! Dass man die PCA-Zwerg-Ausgabe nicht so leicht findet, weil einige Kiosk-Gehirnmikroben sie falsch einsortieren, darauf haben mich Leser auch schon mehrfach hingewiesen.

Benjamin Bezold: Vielleicht sollten wir künftig auch Kochrezepte ...

Christian Bigge: Nix da! Wir machen das anders. Unser Tschunjer wird erwachsen. Wir pumpen den auf. Hundert Prozent mehr Größe. Ab sofort. Dann haben Seh-Legastheniker wie Fränkel auch keine Probleme mehr, die kleine Schrift zu lesen. Basta. Und jetzt wird weitergezockt!

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... freut sich über die vielen guten Spiele in dieser Ausgabe und ist extrem genervt vom ganzen Weihnachts-Brimborium.

HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... bewundert Frau Bunkes neue Katzenpelz-Jacke (er wurde dazu gezwungen, „Uiii, toll!" zu sagen!) und ist jetzt noch blinder als vorher.

ALEXANDER GELTENPOTH
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... entwickelt nach der zweiten Grippe dieses Jahr eine Aversion gegen den Winter und fragt sich, was an den Treibhausgasen so schlecht sein soll.



JOACHIM HESSE
ACTION, RENNSPIELE UND ADVENTURES
... stöbert in *Spinne*-Comics aus den 70er-Jahren und wünscht allen Darmstädtern noch ein schönes Leben.



CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
... kann die Eröffnung des Nürnberger Christkindlesmarktes kaum noch erwarten (mmmh, lecker Glühkirsch!) und grüßt herzlichst den „Club Unrat".



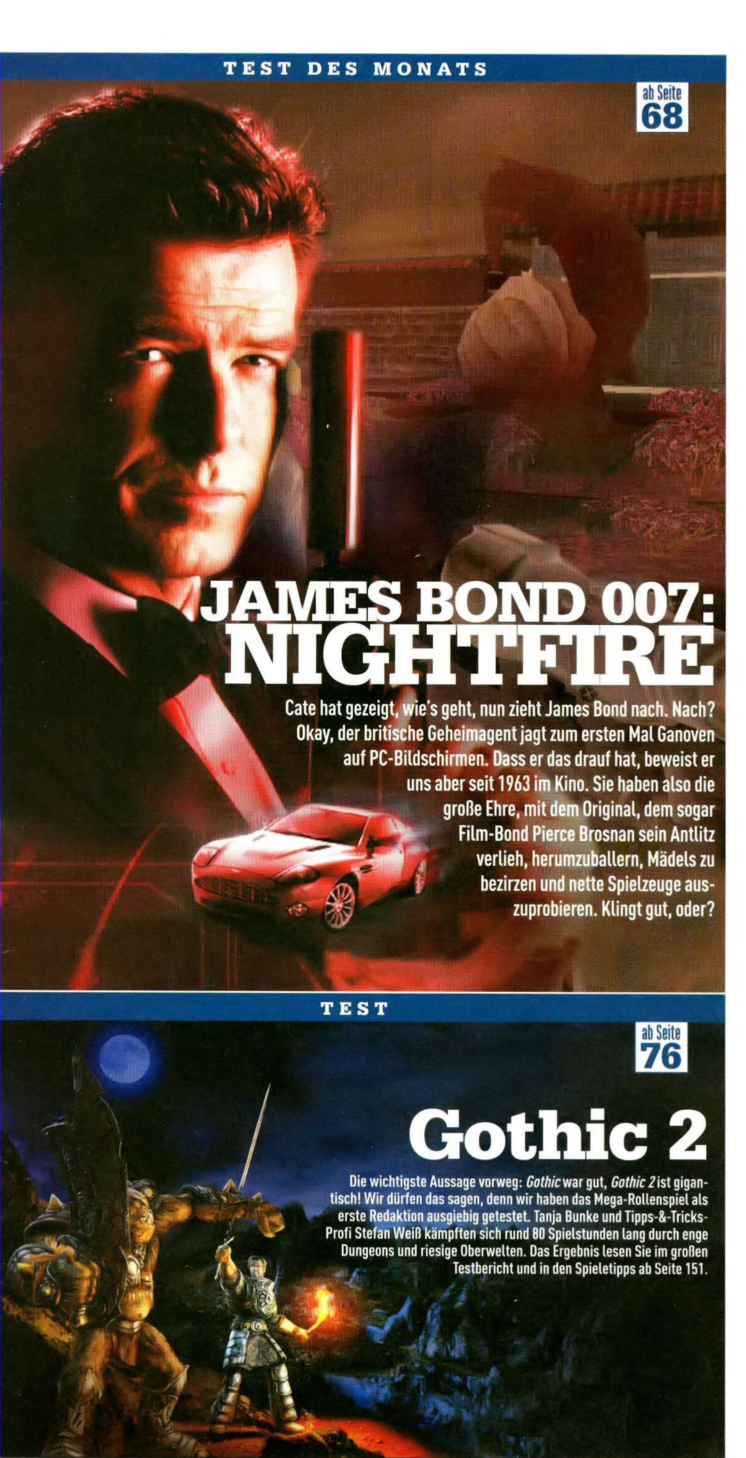
TANJA BUNKE
ACTION- UND ROLLENSPIELE, ADVENTURES
... schmunzelt immer noch über die Shopping-Tour mit ihrer Freundin Julia, bei der das Auto im Parkhaus übernachten musste. Dämliche Öffnungszeiten.



BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... hat sich mit Wodka-Martini eingedeckt. So macht *James Bond: Nightfire* noch mehr Spaß. *hicks*



AHMET ISCITÜRK
SPORT- UND ACTIONSPIELE
... will eine Partei gründen, um Deutschland wieder zu einem anständigen Land zu machen.



PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION: 12/2002
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

RUBRIKEN

AKTUELL

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

TEST DES MONATS:

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

THEMA DES MONATS

ab Seite 46

Splinter Cell

Müssen wir uns vor einer Inflation der Geheimagenten fürchten? Nach Cate Archer und James Bond versucht sich im Januar Ubi Softs Sam Fisher als Gangsterschreck. Doch wir können Sie beruhigen: Der smarte Kerl gibt dabei eine verdammt gute Figur ab. Wir schildern Ihnen unsere Eindrücke nach etlichen Stunden Spielzeit mit der Betaversion.

HARDWARE



ab Seite 176

Mach' schneller!

Ein schneller Prozessor und eine leistungsfähige Grafikkarte reichen längst nicht. Erst in Kombination mit einem gut gebauten Mainboard ticken Ihre 3D-Spiele vor Freude im Dreieck. Wir haben deshalb zehn Profibretter für jeden Geldbeutel unter die Lupe genommen.

PCA-GOLD  AUF DVD  AUF CD



Auf den Silberscheiben

PC ACTION DVD

4,7 Gigabyte Daten · 10 Spiele-Demos, darunter: James Bond 007: Nightfire, Age of Mythology, Der Herr der Ringe – Die Gefährten, Platoon, FIFA 2003, Elixir, NOLF 2 – neue Einzel- u. Mehrspielerdemo · 15 Spiele-Videos, darunter: Gothic 2, Splinter Cell, James Bond 007: Nightfire, Runaway, XIII, Blitzkrieg, Colin McRae Rally 3, Sim City 4, PCA in Gefahr: Ritterspiele · 25 Gratisspiele, Spielerforum, Wallpaper für Ihren Desktop, jede Menge Tools, Treiber und Zusatzprogramme

PC ACTION POCKET MIT CD-ROM

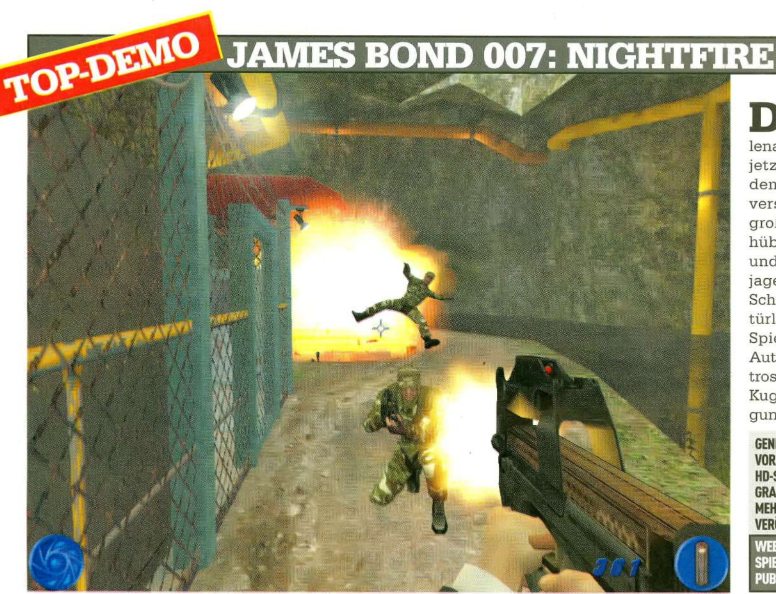
Über 650 Megabyte Daten · 3 Spiele-Demos: James Bond 007: Nightfire, Der Herr der Ringe – Die Gefährten, FIFA 2003 · 3 Spiele-Videos: Splinter Cell, Age of Mythology, PCA in Gefahr: Ritterspiele · 10 Gratisspiele, Spielerforum, aktuelle Treiber und Updates

AB SEITE 6: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

Schieb's dir rein!

TOP-DEMO

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE



Das wurde aber auch Zeit. Nach mehreren Konsolenauftritten gibt *James Bond* jetzt endlich sein Debüt auf dem PC. In unserer Demoversion erwartet Sie eine große Mission, in der Sie hübsche Mädchen befreien und einen Computer hochjagen sollen. Neben diversen Schießeisen stehen Ihnen natürlich auch typische Bond-Spielzeuge – etwa ein als Autoschlüssel getarnter Elektroschocker oder ein tödlicher Kugelschreiber – zur Verfügung.

GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	P 700, 128 MB
HD-SPEICHER:	225 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	29. November 2002

WEBLINKS
SPIEL: www.007.ea.com
PUBLISHER: www.electronicarts.de

DER HERR DER RINGE

Au Backe! Der fiese dunkle Herrscher Sauron will Mittelerde platt machen. Alles, was er dazu braucht, ist ein sagenumwobener Ring. Doch der befindet sich glücklicherweise in guten Händen ... Begleiten Sie im Spiel zur legendären Trilogie von J.R.R. Tolkien Frodo, Legolas, Gandalf und Konsorten auf ihrem abenteuerlichen Weg durch die Fantasy-Welt.

ACHTUNG: Die Demoversion läuft mit den Nvidia-Detonator-40.72-Betatreibern nicht einwandfrei.

GENRE:	Action-Adventure
VORAUSSETZUNG:	P 600, 128 MB
HD-SPEICHER:	191 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.universalinteractive.de/dhdr
PUBLISHER: www.vivendi-universal-interactive.de

ELIXIR

NUR AUF DVD



Sie stehen auf Rollenspiele vom Schlag eines *Divine Divinity*? Dann sollten Sie unbedingt einen Blick auf die riesige, spielbare Demoversion zu *Elixir* werfen, die uns aus Korea erreichte. Ihre erste Aufgabe besteht darin, ein Baby vor den königlichen Schergen zu verstecken. Klingt nicht so spannend? Keine Sorge, die Welt sollen Sie auch noch retten. Mehr über das mittelalterliche Fantasy-Szenario erfahren Sie in unserer Vorschau, die Sie im Heft auf Seite 52 finden.

GENRE:	Rollenspiel
VORAUSSETZUNG:	P 350, 64 MB
HD-SPEICHER:	574 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Dezember 2002

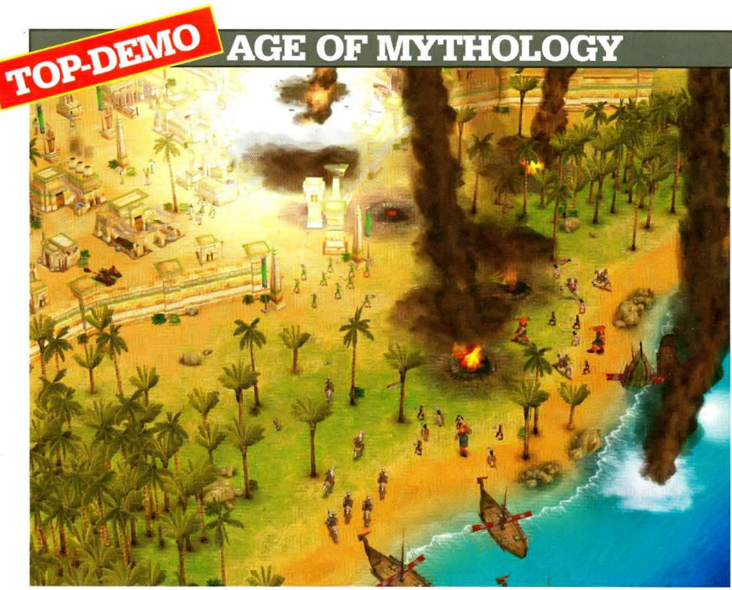
WEBLINKS
SPIEL: www.dartmoorsoft.com
PUBLISHER: www.nbg-online.de

TOP-DEMO



AGE OF MYTHOLOGY





Unternehmen Sie mit uns einen Demo-Ausflug in die faszinierende griechische Mythologie des *AoE 2*-Nachfolgers: Als Held Arkantos stellen Sie sich per Tutorial einem Zyklopen und bauen Ihre erste Siedlung auf. Anschließend machen Sie sich auf den Weg, um das sagenhafte Atlantis zu verteidigen. Zusätzlich gibt es Alfheim- und Midgard-Zufallskarten. In der Demo darf bis zum dritten Zeitalter gespielt werden, so dass Sie sich auf einige Stunden Spielspaß einstellen können.

GENRE:	Echtzeitstrategie
VORAUSSETZUNG:	P 450, 128 MB
HD-SPEICHER:	556 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	31. Oktober 2002

WEBLINKS
SPIEL: www.ensemblestudios.com/aom
PUBLISHER: microsoft.com/games/ageofmythology/

DVD/CD INHALT

DVD-INHALT

DEMOS:
- Age of Mythology
- Elixir
- Extreme Speedway Challenge
- FIFA 2003
- Der Herr der Ringe – Die Gefährten
- James Bond 007: Nightfire
- Need For Speed 6: Hot Pursuit 2
- No One Lives Forever 2 – neue Einzel- und Mehrspieler-Demo
- Platoon
- Syberia

VIDEOS:
Vorschau:
- Splinter Cell
- XIII

Angespielt:
- FIFA 2003
- Gothic 2
- James Bond 007: Nightfire
- Need for Speed 6: Hot Pursuit 2
- Runaway

Spezial:
- PCA in Gefahr – Ritterspiele
- No One Lives Forever 2 – Teaser-Video

Trailer:
- Age of Mythology
- Blitzkrieg
- Colin McRae Rally 3
- Platoon
- Sim City 4
- Tiger Woods 2003

NEUE PATCHES:
- America's Army Operations v1.30 von v1.2.1 (e)
- America's Army Operations Recon Map-Add-on
- Arx Fatalis v1.131 (d.)
- Battle Realms: Battle Pack 3
- Battlefield 1942 v1.1 (e)
- Beachlife v.1.1 (d.)
- Die Gilde v1.03c (d.)
- Divine Divinity v1.32 von v1.29 (d.)
- Emergency 2 v1.0 (d.)
- Ghost Recon v1.4 von v1.3 (d.)
- Neverwinter Nights Updater v1.10 (e.)
- Neverwinter Nights v1.26 von v1.14 (d.)
- Neverwinter Nights v1.26 von v1.24 (d.)
- No One Lives Forever 2 v1.1 (e.)
- Operation Flashpoint Resistance v1.85
- Operation Flashpoint Redhammer v1.85
- Compatibility-Patch
- Project Nomads #1 (d.)
- Project Nomads #2 (d.)
- Stirb Langsam: Nakatomi Plaza v1.02 (d.)
- Syberia Patch #1
- UT 2003 v2136 (int.)
- UT 2003 Editor Patch
- UT 2003 Win98_Me Editor Patch
- Warcraft 3 v1.03 (e.)

HARDWARE-TREIBER:
Win9x_Me:
- Ati Control-Panels 6.13.10.3027
- Ati Radeon 7X00 Catalyst-Treiber 2.3
- Ati Radeon 8500 Pro 4.13.01.9068
- Ati Radeon 9700 Pro 4.13.01.9068
- Nvidia 3D-Stereotreiber 30.82
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 30.82
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 40.72 Beta
- PowerVR Kyro I_II Referenztreiber 1.06.16.0051
- Sis Xabre Referenztreiber 3.06.55

WinXP_2000:
- Ati Control-Panels 6.13.10.3017
- Ati Radeon 5.13.01.6118 (Catalyst 02.2) Win2k
- Ati Radeon 6.13.10.6118 (Catalyst 02.2) WinXP
- Ati Radeon 9700 Pro Direct3D-Fix Win2k
- Ati Radeon 9700 Pro Direct3D-Fix WinXP
- Ati Radeon Referenztreiber 7.74 Win2k
- Ati Radeon Referenztreiber 7.74 WinXP
- Creative Riva TNT – Geforce4-Treiber 30.82
- Leadtek Riva TNT – Geforce4-Treiber 29.42
- Nvidia 3D-Stereotreiber 30.82
- Nvidia Detonator (TNT – Geforce4) 30.82
- Nvidia WDM-Treiber 1.08

TOOLS UND EXTRAS:
- 26 SHAREWARE-SPIELE
- 3D-Analyze 1.5.2
- Acrobat Reader
- CD-Bremse 1.23
- DirectX 8.1 Win2k
- DirectX 8.1 Win9x_Me
- Gamers IRC
- Gamespy
- Rage3D Tweak 3.6
- Refreshlock 2.02
- Rivatuner 2.0 RC 12
- SPIELERFORUM
- TIPPS & TRICKS
- TVTool 6.5
- VideoCockpit
- WALLPAPERS
- WinDVD (Trial)
- WinZip

CD-INHALT:

DEMOS:
- FIFA 2003
- Der Herr der Ringe – Die Gefährten
- James Bond 007: Nightfire

VIDEOS:
- Age of Mythology
- Splinter Cell
- PCA in Gefahr – Ritterspiele

PATCHES:
- Beachlife v.1.1 (d.)
- Emergency 2 v1.0 (d.)
- Unreal Tournament 2003 v2136 (int.)

HARDWARE:
Win9x_Me:
- Ati Radeon 7X00 Catalyst-Treiber 2.3
- Ati Radeon 8500 Pro 4.13.01.9068
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 30.82

WinXP_2000:
- Ati Radeon 7X00 6.13.01.9067
- Ati Radeon 8500 Pro 6.13.10.6193
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 30.82

TOOLS & EXTRAS:
- 10 GRATISSPIELE
- Gamers IRC
- SPIELERFORUM
- TIPPS & TRICKS

VIDEOS

VORSCHAU



SPLINTER CELL

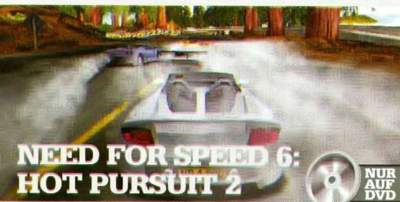
Mann, ist das stark! Erstmals durften wir die Shooter-Hoffnung *Splinter Cell* ausgiebig Probe spielen und können Ihnen deshalb versprechen, dass Ubi Soft mit Sicherheit einen der heißesten Actiontitel des nächsten Jahres in petto hat. Warum wir da so sicher sind? Überzeugen Sie sich doch selbst durch einen Blick in unser Video und erleben Sie, mit welchen Möglichkeiten Top-Agent Sam Fisher ausstaffiert wurde.

ANGESPIELT

GOTHIC 2

NUR AUF DVD

Mit *Gothic* gelang den Newcomern von Piranha Bytes vor rund zwei Jahren der große Wurf. Nachdem der namenlose Held des 3D-Rollenspiels so gerade eben dem Grauen seines Gefängnis-Daseins entfliehen konnte, warten nun noch größere Aufgaben auf ihn – und damit auf Sie. Üble Magier basteln an einer Verschwörung und fiese Drachen wollen Ihnen ans Leder. Ist *Gothic 2* so gut wie sein Vorgänger?



NEED FOR SPEED 6: HOT PURSUIT 2

NUR AUF DVD

Die Zeit für virtuelle Raser ist endlich wieder angebrochen. Electronic Arts schickt Sie in Superschlitten der Nobelmarken Ferrari, McLaren und Co. auf wilde Verfolgungsjagden. Auf den imposant in Szene gesetzten Kursen versucht die Polizei mit Streifenwagen und Hubschraubern den Bleifußorgien ein Ende zu setzen. Bei *Hot Pursuit 2* hat EA am bekannten Gameplay herumgeschraubt. Hat sich das gelohnt?

EXTRA



PCA IN GEFAHR: RITTERSPIELE

Liebe Leserinnen und Leser! Hiermit möchten wir uns bei Ihnen in aller Form für diesen Videobeitrag entschuldigen. Eigentlich wollten wir für Sie lediglich die Ereignisse bei der Vorstellung der Brettspielumsetzung *Carcassonne* dokumentieren. Wir hatten keine Ahnung, dass das ausarten würde. Noch einmal sorry dafür. Wir geloben Besserung. In jeder Hinsicht!

Weitere 11 Videos finden Sie auf der DVD!

PLATOON

NUR AUF DVD

In unserer Demoversion zum Echtzeitstrategiespiel *Platoon* verschlägt es Sie direkt in die grüne Hölle, nämlich nach Vietnam. Dort sollen Sie Minen auf einer strategisch wichtigen Straße aufspüren. Klingt einfach, allerdings hocken in den Büschen jede Menge Vietcong, die nur darauf warten, Ihnen eins auszuwischen. Nur wenn Sie geschickt und sehr langsam vorgehen, haben Sie eine Aussicht auf Erfolg. Während einer Mission speichern können Sie übrigens weder in der Demo- noch in der Vollversion.



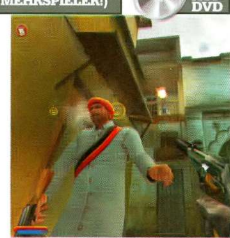
GENRE:	Echtzeitstrategie
VORAUSSETZUNG:	P 600, 256 MB
HD-SPEICHER:	193 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Ende Oktober 2002

WEBLINKS
SPIEL: –
PUBLISHER: ubisoft.de

NOLF 2 (NEU: INKL. MEHRSPIELER!)

NUR AUF DVD

In unserer neuen Demo zum Agenten-Shooter *No One Lives Forever 2* dürfen Sie sich endlich auch im Netz mit bis zu vier Gleichgesinnten austoben. Ein klassisches Deathmatch suchen Sie in der Demo und im Vollprogramm jedoch vergebens. Stattdessen gilt es, eine Mission gemeinsam gegen Bots durchzuzocken. Dadurch erhalten Sie einen guten Vorgeschmack auf den kooperativen Mehrspieler-Modus des Vollpreisspiels. Wollen Sie lieber allein mit Cate spielen, klicken Sie einfach auf Singleplayer und schon warten drei weitere Levels auf Sie.

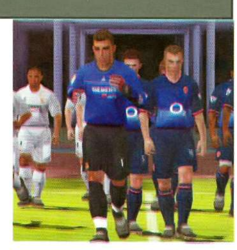


GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	P 500, 128 MB
HD-SPEICHER:	358 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.noonelivesforever.com
PUBLISHER: vivendi-universal-interactive.de

FIFA 2003

Alle Jahre wieder … finden sich die Fußballteams der Welt auf den Plätzen einer neuen *FIFA*-Simulation von EA Sports ein – ob sich ein Kauf in diesem Jahr lohnt? Wem unser Test in dieser Ausgabe noch nicht reicht, der kann in dieser spielbaren Demoversion schon einmal wahlweise die Mannen von Real Madrid oder Arsenal London zum Sieg führen. Freuen Sie sich also auf die Duelle mit Zidane, Roberto Carlos, Henry und Co., die allesamt fotorealistisch in Szene gesetzt wurden. Die Spielzeit wurde gegenüber der Vollversion eingeschränkt.



GENRE:	Sportspiel
VORAUSSETZUNG:	P 350, 128 MB
HD-SPEICHER:	31,8 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.fifa2003.ea.com
PUBLISHER: www.electronicarts.de

PLATOON™

VIETNAM WAR

- Authentische Armeen
- Strategie pur
- Eine feindliche Umgebung
- Unsichtbare Feinde:

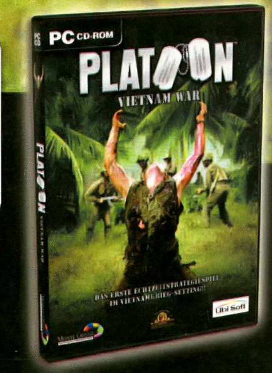


DAS ERSTE ECHTZEITSTRATEGIESPIEL IM VIETNAMKRIEG-SETTING!











Entwickelt von:










AMERICAN CONQUEST
— Three Centuries of War —

TOP NEWS

Alien-Friseure sind nicht zimperlich bei der Werkzeugwahl.

Mach's doch allein!

Sie bekommen bei UT 2003 kein Bein auf die Erde und beißen schneller ins Gras als ins nächste Health Pack? Dann blasen Sie doch bei UNREAL 2 Computer-Monster ins All!

Ihr Crewmitglied Aida beeindruckt Sie mit ... Fakten.

„Isaak, ich hatte dir doch verboten, mit Brutus Gassi zu gehen!"

Ego-Shooter | Endlich! Am 7. November ließen die Entwickler von Legend Entertainment im malerischen Chantilly, Virginia eine Meute Journalisten auf die erste spielbare Beta-Version von *Unreal 2* los. Sie schlüpfen in die muskelbepackte Haut von Ex-Marine John Dalton und cruisen mit Ihrem Team für die Föderation der Menschen in einem gottverlassenen All-Quadranten herum. Zunächst ist alles friedlich. Doch plötzlich geht der Punk ab. Ausgerechnet Ihr Sektor beherbergt Artefakte, mit denen sich eine Superwaffe zusammenzimmern lässt. Also müssen Sie Horden fieser Außerirdischer wegblasen, Geiseln befreien, eine Basis auf leisen Sohlen infiltrieren oder Zivilisten beschützen. Zur Verfügung stehen Ihnen zwölf Waffensysteme mit je zwei Feuermodi, Gimmicks inklusive. Ein Beispiel? Bauen Sie später Ihren Raketenwerfer um, brauchen Sie Ihre Gegner nur noch zu markieren. Ein Schuss in die Luft genügt und die Geschosse suchen sich selbst ihr Ziel. Praktisch, was? Zwischen den Missionen kehren Sie auf Ihr Raumschiff zurück, auf dem Sie ähnlich wie bei *Wing Commander* frei herumlaufen können. Außerdem führen zahlreiche Filmsequenzen die Story fort. *Unreal 2* setzt technisch auf die *UT 2003*-Engine (schleck!), freuen Sie sich Ende Januar auf superschnuckelige Außenwelten und extrem verwinkelte Innenlevels. Die Hardwareanforderungen sind knackig. Die Verkaufsversion soll sich angeblich mit einem 1,2-GHz-Prozessor, 256 MB RAM und einer Geforce3-Karte „begnügen". Wie zu erwarten war, müssen Sie auf einen Mehrspieler-Modus verzichten. Na und? Her mit dem Teil! CHRISTIAN BIGGE

Info: www.unreal2.com

PC ACTION MEINT

Epic und Legend Entertainment waren clever, sich bei *Unreal 2* auf das Einzelspieler-Erlebnis zu konzentrieren. So hält man *Unreal Tournament 2003* den Rücken frei und kann fast zeitgleich zwei Spielspaß-Knaller abliefern. Dennoch fragt man sich beim *U2*-Zocken automatisch, wie es in den Levels wohl beim Deathmatch abgehen würde. Vielleicht erbarmt sich ja nach der Veröffentlichung – dem beiliegenden Level-Editor sei Dank – irgendein Modder. Oder es folgt doch noch eine Mission-CD mit Mehrspielermodus.




Deswegen besteht bei Langstreckenflügen auch auf der Toilette Rauchverbot.

Hurra, hurra, der Weltraum brennt!

Digital Anvil schaltet den After-Burner ein: Voraussichtlich im Januar soll FREELANCER fertig werden.

Action | Wir sind gerührt. Nach all den Jahren erreichte uns jetzt direkt von Chef-Designer Jörg Neumann aus den USA eine frohe Botschaft: „*Freelancer* ist beinahe fertig und ich bin mit dem Endergebnis sehr zufrieden." Gut, der Mann ist parteiisch, aber nach allem, was wir erfahren konnten, scheint *Freelancer* dem Weltraum-Genre in der Tat frisches Leben einhauchen zu können. Wo haben die Spieler sonst schon die Freiheit, (fast) alles tun und lassen zu können, was sie möchten? Eben. Mit dem Joystick lässt es sich zwar nicht steuern, doch das scheint die knapp 600 (!) Beta-Tester nicht weiter gestört zu haben. Neumann ist jedenfalls stolz auf die Arbeit seines Teams: „Wir haben so ziemlich alles eingebaut, was wir uns vorgenommen hatten. Besonders die Weltraumschlachten sind so imposant und furios, wie ich mir das gewünscht hatte." JOACHIM HESSE

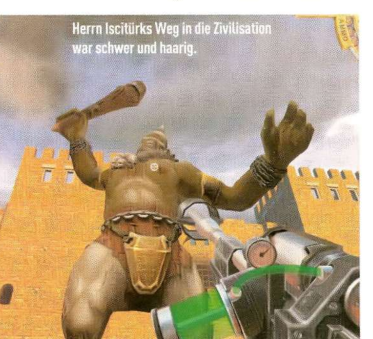

Tja, und im Jahr 2002 wollte noch niemand etwas von einem Problem mit Weltraumschrott wissen.

Info: www.microsoft.com/games

Ein Buchhalter sieht rot

Den Entwicklern ist heutzutage schon gar nichts heilig. In WILL ROCK ballern Sie sich in bester Serious-Sam-Manier durchs antike Griechenland.

Ego-Shooter | Eigentlich ist Will Rock mit seiner Alten schon gestraft genug. Die ist so was von faul, dass sie ihren Will(i) beim Sex immer nur in der Missionarsstellung ranlässt. Auf der Arbeit geht das Theater weiter. Dort sind es die Kollegen, die unserem Buchhalter das Leben zur Hölle machen. Am liebsten würde er in die Fußstapfen seines Großvaters treten und als Archäologe nach Schätzen suchen. Gesagt, getan, Opas Tagebuch sei Dank. Das ermöglicht ihm nämlich – wie auch immer – einen Zeitsprung ins antike Griechenland, wo er sich auch gleich munter ans „Ausgraben" macht. Dumm nur, dass die Götter was dagegen haben und jede Menge Ungeheuer auf ihn loslassen. Voraussichtlich am 13. März soll *Will Rock* im Laden stehen. Dann dürfen Sie sich in zwölf Levels mit Medusa-Gewehr und Flammen-Armbrust austoben. Bei der Grafik setzen die Macher übrigens auf eine Neuentwicklung. Sie heißt Saber3D und lässt Sie die Umgebung ähnlich wie in *Red Faction* demolieren. BENJAMIN BEZOLD


Herrn Iscitürks Weg in die Zivilisation war schwer und haarig.

Info: www.ubisoft.de

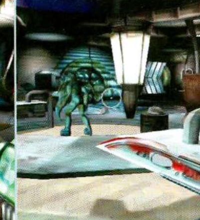
LIES MICH!

TENTAKEL-DEBAKEL

Ego-Shooter | Ende 2003 ist wieder einmal Alien-Hatz angesagt: Im Action-Spektakel *Kreed* mimen Sie den Kammerjäger und säubern Weltraumstationen von außerirdischen Störenfrieden. Um die Wartezeit zu verkürzen, gibt's nun eine offizielle Homepage. Und von uns neue Bilder! (TABU)

Info: www.kreed.com


Dich verarbeite ich zu Fischfutter, du Octopussy!


Das Leben lehrt uns: Von hinten tut's manchmal weh.

KALKWEISS UND HEISS

Adventure | Gänsehaut gefällig? Können Sie haben! Ende November schlüpfen Sie bei *Post Mortem* in die Rolle eines Privatdetektivs und müssen einen mysteriösen Todesfall aufdecken. Die Spielgeschichte verläuft nicht linear und bietet – je nach Vorgehensweise – unterschiedliche Schlusssequenzen. (TABU)

Info: www.postmortem-videogame.com


Unglaublich: Selbst Gruftis können gut aussehen!

HEY, HOMIE!

Strategie | Weltraum-Strategen aufgepasst: Anfang 2003 hagelt es wieder Ionen-Salven. Und zwar deftig, denn Relic hat *Homeworld 2* optisch ordentlich aufgemotzt. Neue Raumschifftypen und Waffensysteme sollen dem Krieg der Sternenkreuzer noch mehr Action verleihen. Außerdem wird das Spiel MOD-fähig gemacht. (TABU)

Info: www.relic.com


„Sir, die haben unsere Sollbruchstelle getroffen!"

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	ANNO 1503	Electronic Arts
2	▼	1	UNREAL TOURNAMENT 2003	Infogrames
3	▼	2	DIE SIMS: TIERISCH GUT DRAUF	Electronic Arts
4	▼	3	BATTLEFIELD 1942	Electronic Arts
5	-	5	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	Eidos Interactive
6	-	6	STRONGHOLD CRUSADER	Take 2
7	▲	NEU	FIFA 2003	Electronic Arts
8	▼	4	GOLD GAMES 6	Ubi Soft
9	▲	NEU	ROLLERCOASTER TYCOON 2	Infogrames
10	▼	8	DIE SIMS (DELUXE EDITION)	Electronic Arts

Quelle: SATURN


Das Haus von Benjamin Bezolds Oma entschuldigt viele seiner geistigen Probleme.


Die Polizisten der Zukunft sehen um einiges cooler aus als unsere Schnurrbartträger in Grün.

Bist du ein Psycho?

Harald Fränkel würde diese Frage mit „Ja" beantworten. Die Macher von PSYCHOTOXIC eventuell auch!

Ego-Shooter | Ein sechs Mann starkes Entwickler-Team aus Braunschweig werkelt fleißig an einem abgedrehten Ego-Shooter. Die Story klingt ziemlich lustig: Im Jahre 2020 ist die ganze Welt im Arsch. Die vier Reiter der Apokalypse lassen so richtig die Sau raus und haben vor, die gesamte Menschheit zu vernichten. Hauptdarstellerin Angie Prophet – halb Mensch, halb Engel – ist die Einzige, die dem Treiben Einhalt gebieten kann. Die scharfe Braut hat nämlich die Fähigkeit, andere Personen geistig zu kontrollieren. Klingt doch alles nicht schlecht, oder? *Psychotoxic: Gateway to Hell* soll Mitte nächsten Jahres erscheinen. AHMET ISCITÜRK

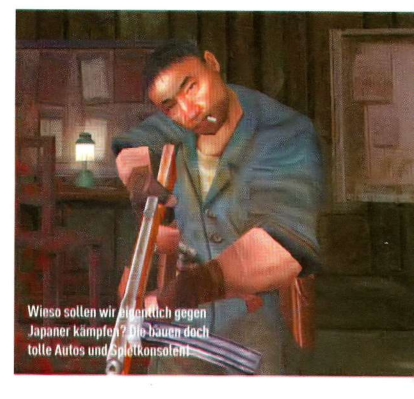
Info: www.psychotoxic.com

„Tödliche Dosen?"

Sauerteig, Sie Depp! DEADLY DOZEN 2 heißt übersetzt „Tödliches Dutzend 2"!

Ego-Shooter | N-Visions Ego-Shooter *Deadly Dozen* war zwar kein Mega-Hit. Spaß hat's trotzdem gemacht. Der Nachfolger trägt den Zusatz *Pacific Theatre*, bietet zwölf neue Missionen und versetzt den Spieler wieder in die Zeit des Zweiten Weltkriegs. Die Guten Amis kämpfen gegen die fiesen Japaner und wir sind froh, dass man mit Stereotypen gespart hat! Schön ist, dass man aus einem Dutzend Haudegen wählen kann, die alle mit verschiedenen Fähigkeiten daherkommen. So was sorgt für Abwechslung! In den USA ist das Spiel bereits erhältlich. Ob und wann es in Deutschland kommt, ist noch nicht bekannt. Auf der offiziellen Webseite finden Sie Download-Links für die Demo. AHMET ISCITÜRK

Info: www.n-fusion.com


Wieso sollen wir eigentlich gegen Japaner kämpfen? Die bauen doch tolle Autos und Spielkonsolen!

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH...

Grégoire Gobbi?

SAM FISHER, DER HAUPTDARSTELLER VON SPLINTER CELL, MACHT GERNE MAL EINEN FESCHEN SPAGAT. KLINGT UNGEWÖHNLICH? WAS WILL MAN DENN ERWARTEN, WENN DER CHEFENTWICKLER EIN PARISER IST?


DIESE PERSON GEHÖRT ZU DEN WICHTIGSTEN PERSONEN BEI UBI SOFT MONTREAL. UNGLAUBLICH!

Grégoire Gobbi hat einen besonders langen Titel: Er ist Executive Vice President/Chief Creative Officer der Ubi Soft Montreal Studios, was so viel heißt wie Vizepräsident und Chefentwickler. Wer hätte gedacht, dass es Grégoire mal so weit bringt? Schließlich ist es ja nicht gerade üblich, dass ein jahrelang praktizierender Stand-up-Comedian in so einer Position endet. Wobei Monsieur Gobbi selbst gesteht, dass ihm nach Jahren auffiel, dass er gar nicht lustig ist. Seine beste Darbietung war ein Selbstmord „live on stage". Und selbst der war nicht zum Lachen, meint er. Ist das nicht alles irgendwie seltsam, liebe Leser? Es geht aber noch weiter! Als Lieblings-Mahlzeit nennt er Couscous mit Spaghetti, weil seine Mutter Tunesierin und der Vater Italiener ist. Während seiner Zeit bei Ubi Soft arbeitete er unter anderem an *Rayman 2*-Umsetzungen und den Mehrspieler-Versionen von *POD*. *Splinter Cell* stellt quasi den Höhepunkt seines Schaffens dar. Mit 33 Jahren blickt er auf ein bewegtes Leben zurück. Er hat eine Frau, zwei Kinder und wenn es nach seiner Angetrauten ginge, dürften weitere zehn Bälger folgen – ja, die gute Frau hat ein schönes Hobby! Vor kurzem schloss er eine Lebensversicherung ab und hörte mit dem Rauchen auf. „Ich finde mich zu alt", sagt er. Wir hingegen finden Monsieur Gobbi nicht zu alt. Wir nahmen ihn in unser Buch der coolen Leute auf und waren froh, dass er uns besucht hat! Grégoire, wir lieben dich! AHMET ISCITÜRK



Dich kauf ich mir!

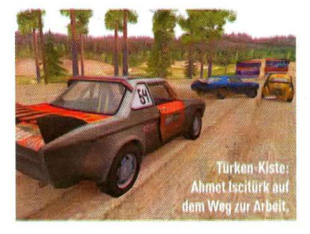
Damit werden Sie zum Schützenkönig: Das COUNTER-STRIKE-SONDERHEFT ist da!

Vermischtes | Sie geben bei *Counter-Strike* schneller den Löffel ab als Lucky Luke seinen Colt zieht? Oder Sie haben bereits viel über Kult-Shooter gehört und würden ihn gern mal selbst zocken? Dann ist das aktuelle PC ACTION-Sonderheft genau das Richtige! Für 6,50 Euro finden Sie auf der beiliegenden DVD nicht nur den Mod CS 1.5, sondern unter anderem weitere 19 kostenlose Zusatzspiele für *Half-Life*. Im Magazin selbst gibt's allgemeine Tipps und Taktiken für die zwölf wichtigsten Karten – zusammengestellt von den frisch gebackenen *CS*-Nationalspielerinnen Doro „[IrOn]Teufelchen" Adams, Daniela „[IrOn] Dany" Bork und Nadine „[IrOn] Lea" Spindler. Ferner erklären Fachleute, wie Sie eigene Levels bauen, ein Netzwerk installieren und das Spiel noch schneller machen können. Jetzt am Kiosk! HARALD FRÄNKEL

Info: www.pcaction.de

Ich bin ganz Rohr!

Dicke Auspuffe sind nicht nur eine feine Sache, sondern bei den Schrottkarren des Ego-Rasers FLATOUT serienmäßig.


Türken-Kiste: Ahmet Iscitürk auf dem Weg zur Arbeit.

Rennspiel | Vorsicht, Weltpremiere! Sagen zumindest die Entwickler von *Flatout*. Das soll nämlich der erste Ego-Raser der Spielegeschichte werden. Im Vergleich zu anderen Rennspielen heizen Sie beim finnischen Vertreter nicht nur mit 16 schrottreifen Flitzern über Stock, Stein und Asphalt, sondern dürfen obendrein aus Ihrer Karre aussteigen und in der Gegend umherlaufen. Das natürlich nicht nur aus Jux und Dollerei. So können Sie im 3D-Modus Ihr Auto reparieren, die Konkurrenz ausspionieren, mit anderen Charakteren plaudern und im Stile eines Adventures kleinere Rätsel lösen. Bis es so weit ist, dürfte aber noch so manches Fahrzeug im realen Leben das Zeitliche segnen – der Schrottplatz-Raser erscheint nämlich erst im Herbst nächsten Jahres. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.bugbear.fi

Die geheimen Superwaffen des Militärs!

In den Schubladen der obersten Kriegsführer liegen teuflische Pläne für grausame Waffen. Wir stellen Ihnen die drei perversesten vor!



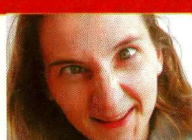
1.DER RADIOAKTIV-SCHLÜSSEL

Radioaktive Abfälle werden in Schlüsselform gepresst. Nach und nach lädt man alle feindlichen Politiker ein, um ihnen den „Schlüssel zu unserer Stadt" zu verleihen. So wird man die Feinde los und löst auch noch elegant das Atommüll-Problem!



2.DER NUT-FREEZER

Der gesamte Unterhosenvorrat des Feindes wird gegen Nut-Freezer-Slips ausgetauscht. Bei diesem Modell liegen die Nüsse frei. Dabei kommt es zu Erfrierungen und Unfruchtbarkeit. Der Feind stirbt quasi von selbst aus.



3. OPERATION: GESICHTSKRAPFEN

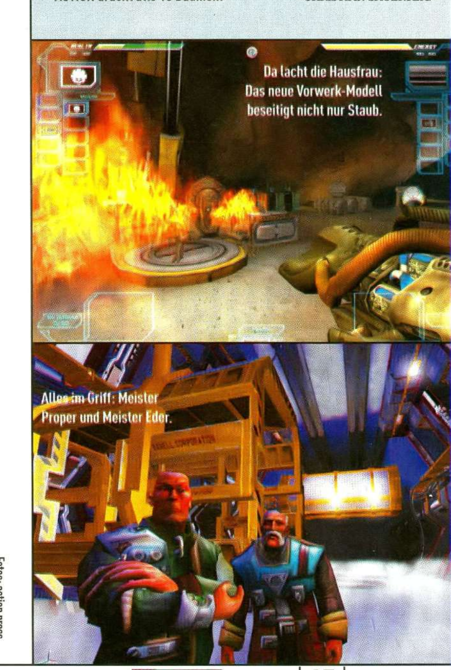
Besonders fies klingt dieser Plan. Über dem Feindgebiet wird ein Virus freigesetzt, der nur Frauen befällt. Binnen Minuten verwandeln sich diese in Arschgesichter, die kein Mann mehr anfassen würde. Resultat: Das Feindvolk stirbt aus!

Fotos: action press

GERÜCHTE KÜCHE

Nach dem Coitus interruptus für Westkas potenziellen Action-Kracher The Y-Project kommt es nun wohl doch noch ...

Am 1. Oktober kam das endgültige Aus für die Kölner Softwareschmiede Westka Interactive und damit auch für deren ambitionierten Action-Shooter *The Y-Project*. Insolvenz! Das Actionspiel machte nicht zuletzt wegen seiner atemberaubenden Optik von sich reden. Kein Wunder, schließlich kaufte die verhältnismäßig kleine Firma dafür eigens die kostspielige Lizenz der leistungsfähigen *Unreal*-Engine von Epic. Nachdem es zunächst so aussah, als ob all die Arbeit an dem Spiel umsonst war, gibt es nun doch noch einen gewaltigen Hoffnungsschimmer. Westkas ehemaliger PR-Sprecher Ingo Horn ließ verlauten, dass die Ex-Mitarbeiter ihr Projekt retten möchten und dafür bereits eine Vertriebsfirma gefunden und bereits den Großteil der notwendigen Gelder beisammen haben. Lediglich eine immer noch sechsstellige Summe zur Zwischenfinanzierung fehle weiterhin. Diesbezüglich sei man auf der Suche nach weiteren Investoren. Die PC ACTION drückt alle 16 Daumen! CHRISTIAN SAUERTEIG


Da lacht die Hausfrau: Das neue Vorwerk-Modell beseitigt nicht nur Staub.

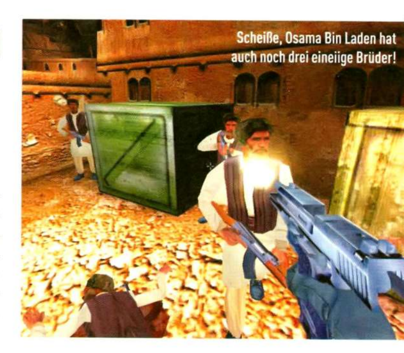
Alles im Griff: Meister Proper und Meister Eder.

Willst du meine Frau werden?

Cool: Noch 'n Mädel, das tut, was Sie wollen – bei NINA steuern Sie eine Agentin und erleben ein heißes Abenteuer.

Action | Dass Polen gut an Autos rumbasteln können, ist bekannt. Sie sind aber auch beim Thema Spiele fett drauf. Die Warschauer Firma Lemon Interaktiv schraubt derzeit an *Nina: Agent Chronicals*. Das geht in eine ähnliche Richtung wie *NOLF 2* mit Cate Archer. Sie verkörpern eine Agentin und bestehen in der Ich-Perspektive ein Abenteuer. Das soll je zur Hälfte Action und Rätsel bieten. Besonderheit: Nina kann durch Körperkontakt in den Geist von Gegnern eindringen und diese manipulieren. Erscheinen soll das Spiel im Laufe des Jahres 2003. HARALD FRÄNKEL

INFO:www.lemon-interactive.com/nina.html


Scheiße, Osama Bin Laden hat auch noch drei eineiige Brüder!

Das ist Polen!

Die Rzeczpospolita Polska, wie der Fachmann sagt, ist voll super! Hier die vier besten Gründe, dort mal seine Ferien zu verbringen:

SCHÖNE AUTOS
Der Pole mit dem schönsten Auto der Welt heißt Karol Wojtyla. Er ist von Beruf Papst. Hat immer Aufpasser dabei. Damit nicht während der Fahrt die Reifen geklaut werden.



SCHÖNER URLAUB 1
Wir empfehlen den Nationalpark Slowinski wegen seiner wüstenartigen Wanderdünen. Dort machen auch Polen Urlaub. Deshalb schnell hin, sonst wird der Sand knapp!



SCHÖNER URLAUB 2
Total klasse: die masurischen Seen. Ideal für einen Polen-Triathlon: zum See laufen, eine Runde schwimmen und mit irgendeinem Fahrrad nach Hause fahren.



SCHÖNE NAMEN
Ein Pole beim Augenarzt. Letzterer sagt: „Halten Sie sich das linke Auge zu. Können Sie das lesen?". Der Pole (mühsam): „P R Z C Y K Z Y C L. Hey, das ist ja mein Name!"



Fotos: action press

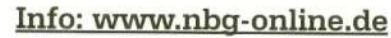

Die entlassenen Heizer des Kohlekraftwerks halten mit Feuer und Flamme eine Demonstration ab.

Ein Schau-Spiel?

Na ja: MIRROR WARS ADVANCED setzt vielleicht nicht gerade auf Grafik. Aber das ist ja bekanntlich nicht alles.

Echtzeitstrategie | Bei den koreanischen Mehrspieler-Freaks ist der Vorgänger *Mirror Wars* schon ein Hit. Die Advanced-Version versucht ab Ende November ihr Glück im deutschen Weihnachtsgeschäft. Eine lange Story mit viel Text, aber ohne Sprachausgabe prägt die Kampagnen des klassischen Echtzeitstrategie-Spiels. Größeres Interesse besteht am Mehrspielermodus, der sich durch eine nahezu perfekte Balance der Völker auszeichnet. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.nbg-online.de





BESSERWISSER

AHMET ISCITÜRK ÜBER REICHTUM


Regisseur Danny DeVito dreht in Washington an historischen Schauplätzen.

Foto: action press

Auf Du und Du mit Hollywood

Wahnsinn! Die Produktionsfirma Crystal Sky arbeitet an einem Film zum legendären Video-Spiel-Oldie *Pac-Man*. Der kleine, gelbe Pillenfresser ist ja auch der perfekte Kinoheld, oder? Mehr Informationen gibt es momentan leider nicht. Tja, wieder einmal lohnt es sich, die PC ACTION zu lesen. Mein Hollywood-Kontakt hat mir ein paar geheime Fakten zukommen lassen. Die Hauptrolle wird Jackie Chan übernehmen. Eine weise Entscheidung, denn den Kung-Fu-Zwerg muss man nicht mal gelb anmalen. Regie führt Hollywood-Komiker Danny DeVito und das Drehbuch stammt vom Stadt-Neurotiker Woody Allen. Zur Story: Der asiatische Koch Packliesel Mansardenwohnung (Spitzname: Pac-Man) ist am Ende. Seine Frau verlässt ihn, seine Kinder werden im Urlaub von einem Hai gefressen und dann verliert er auch noch seinen Job. Seine Seelenqualen versucht er mit harten Drogen zu lindern. Bis zu hundert Pillen konsumiert er schon vor dem Frühstück! Als er erfährt, dass der US-Präsident in seinem Viertel eine Rede halten will, plant Pac-Man ein Attentat auf den Staatsmann. Der Haifisch, der Pac-Mans Kinder fraß, bekommt davon Wind und reist nach Washington, um den Präsidenten zu warnen. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt ...

Mir geht die Düse!

Und wer ist schuld? Ein paar fiese Pixel-Russen natürlich. Denen gilt es bei LOCK ON den Garaus zu machen.

Flugsimulation I Simulationen sind in den vergangenen Jahren genauso rar geworden wie die Haare auf Herrn Fränkels Kopf. Wirklich schade, zumal es neben Microsoft derzeit eigentlich nur einen Hersteller gibt, der diesem Negativtrend entgegenwirkt. Nämlich Ubi Soft. Nach dem fantastischen *IL-2 Sturmovik* steht uns am 6. März ein weiterer potenzieller Überflieger ins Haus: *Lock On: Modern Air Combat*. Hier steigen Sie in das Cockpit eines von acht realistisch simulierten Kampffliegern, etwa der Mig-29 Fulcrum, des berüchtigten Panzerknacker A-10 (besser bekannt als Warzenschwein) oder der F-15C Eagle. Ihr Einsatz: ein fiktiver Konflikt in der Schwarzmeer-Region, den eine dynamische Kampagne spannend in Szene setzen soll. Optisch ist *Lock On* schon jetzt ein Leckerbissen. Davon konnten wir uns anhand einer spielbaren Alpha-Version überzeugen. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.ubisoft.de



Dieser verkorkste Landeanflug könnte glatt von Herrn Sauerteig stammen.

Das wird echt Zeit!

Und zwar eine Art Civilization 3 in Echtzeit: In RISE OF NATIONS kloppen Sie sich mit Keulen, Katapulten oder Kanonen.



Schalke wurde beim Match gegen Kaiserslautern disqualifiziert, weil einige Spieler auf Pferden übers Feld galoppierten.

An der französisch-niederländischen Grenze kam es zu einer fast gewaltfreien Demonstration.

Echtzeitstrategie I Brian Reynolds – einer der kreativen Köpfe hinter *Alpha Centauri* und *Civilization 2* – gründete mit Big Huge Games eine eigene Softwareschmiede, um das Projekt seiner Träume zu verwirklichen: ein Strategiespiel in Echtzeit, kombiniert mit dem Tiefgang von *Civilization 3*. Expansion, technologische Entwicklung, Weltwunder, Militär, Diplomatie und Handel bestimmen von der Steinzeit bis in die Moderne das Geschehen. Die Steuerung bleibe dabei trotzdem so einfach wie etwa in *Age of Empires 2*, sagt er. Ab dem ersten Quartal 2003 sollen Sie Ihr Volk zur Weltherrschaft führen können. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.microsoft.com/games

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? ____

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	Habe ich	Will ich kaufen
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	Sehr	Ausreichend	Weniger
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION? (SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6a. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN
☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6b. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online
☐ ____________

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION? (GEBEN SIE EINE ZAHL VON 1 BIS 12 AN)
____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
____
____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel können Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mitwirken. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 12/2002
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth



MANUEL MÜLLER aus Bönen darf sich auf das Spiel *No One Lives Forever 2* freuen.

NET NEWS

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es auf Neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier von PlanetLAN weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!





Felix Lohmeier
aka Parcefix
20 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de

„Der beliebte Toni 'Gurke' Kaiser kehrt der LAN-Party-Szene den Rücken. Durch seinen Job bei Netzstatt bleibt er der Community aber vorerst erhalten. Bye-bye, Mr. LAN 2001!"

Mach sie nass!

Bei der MILLANIUM-LAN im Januar findet ein Wet-T-Shirt-Contest statt. Das ist spitze! Aber wer zur Hölle will dann noch zocken?

Tupperware-Partys sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. Wir sagen pfui!

LAN-Party | Nahezu zwei Jahre nach der ersten MilLANium veranstaltet das Team von Generation Fun (auch Veranstalter der erfolgreichen Downunder4LAN) eine Neuauflage. Am Anfang des Jahres, vom 3. bis zum 5. Januar 2003, bietet die Party Platz für 444 Zocker. Als Örtlichkeit dient die Bank Austria Halle im Wiener Gasometer B, die ähnlich wie die Downunder4LAN unter der Erde liegt und somit vollkommen vor Licht „geschützt" ist. Über dem Spielbereich befindet sich ein Einkaufszentrum mit Restaurants. Ferner gibt es einen „Wet-T-Shirt Contest": Jeder Käufer eines T-Shirts bekommt ein Los und hat damit die Chance, als Supersoaker-Schütze Mädels nass spritzen zu dürfen. FELIX LOHMEIER

Info: www.millanium.at

Fotos: action press

Da kommt nicht nur der Nikolaus!

Am 6. Dezember gibt's den nächsten Höhepunkt in der LAN-Party-Saison: die vierte ALPHA.


Sozialschmarotzer an der Frankfurter Börse: Den ganzen Tag faul auf'm Arsch sitzen, aber Mörderkohle einstreichen!

LAN-Party | Die ALPHA-LAN-Party-Serie geht in die vierte Runde. Der erfolgreiche Veranstalter (unter anderem verantwortlich für das 2. PCA-WWCL-Finale) will bei der kommenden „ALPHA tessera" eine gewagte Neuerung einführen. Als erster großer „Testkandidat" verwendet der Verein Net Ops e.V. das neue Intranet-System „LanFinder", das sich zurzeit noch in der Betaphase befindet. Die LAN steigt am 6. Dezember in der Congress Union Halle in Celle. Es ist abzusehen, dass sie wieder ein großer Erfolg wird. Die Plätze sind schon fast alle vergeben. Sputen! FELIX LOHMEIER

Info: www.alpha-lanparty.de

Hey, die Typen türmen ja!

Die spinnen, die Counter-Strike-Spieler: Wie fünf deutsche Clans jetzt einen TURMBAU-WELTREKORD aufstellten. Mit Spielfiguren.

Vermischtes | Was tun Sie, wenn Sie nichts zu tun haben? Schnecken auf die Hörner schlagen? Wärmflaschen aufblasen? Ohrenschmalz zu Kerzen rollen? Die *Counter-Strike*-Clans „Cumikaze", „atomic", „GUN", „FRAGMATES" und „Ritter der Owski-Tafelrunde" pflegen in solchen Fällen 21 *CS*-Spielfiguren zu einem Turm zu stapeln. Wobei sich die Pixelheiner gegenseitig auf die Köpfe hüpfen. Nach Angaben von „Bauleiter" Thorsten Geister war das letzte Happening am 28. Oktober ein Weltrekord. Nicht wegen der 21 Teilnehmer (hier liege das Glanzstück bei 32)! Sondern weil die Spieler fast so alte Säcke sind wie die PCA-Chefredis, im Durchschnitt rund 31 Jahre. Insgesamt zählte der Turm 659 Jahre. Nächstes Jahr wolle man den Tausender knacken und strebe eventuell einen Eintrag ins Guinness-Buch an. PC ACTION erfuhr unterdessen, dass die Flötengruppe des Altenheims in 19357 Sargleben auch schon eifrig trainiert – es bleibt also spannend! HARALD FRÄNKEL

Info: http://weltrekord.cumikaze.de

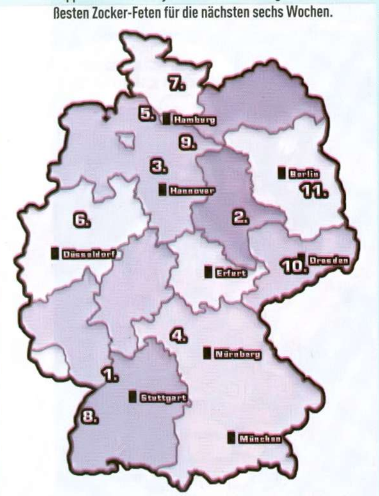

Nachdem der Zirkus-Krone-Chef DAS gesehen hatte, nahm er sich frustriert das Leben.



DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PC ACTION WWCL	URL
DEUTSCHLAND					
1 Gigahertz LAN 13	22.11.2002	76646 Bruchsal	408	✔	www.gigahertz-lan.de
2 LANnation IV 2002-2	22.11.2002	06847 Dessau	350	✔	www.lannation.de
3 ALPHA tessera	06.12.2002	29221 Celle	600	✔	www.alpha-lanparty.de
4 Vollduplex 2002	06.12.2002	96160 Geiselwind	650	✔	www.vollduplex.net
5 The Refrigeration	06.12.2002	21614 Buxtehude	408	✔	www.unitedlans.de
6 Fusion-LAN	13.12.2002	59073 Hamm	1111	✔	www.fusionlan.de
7 Northern LAN Convention	20.12.2002	24537 Neumünster	1.056	✘	www.northcon.de
8 X-mas CI	20.12.2002	77767 Appenweier	333	✔	www.circus-infernus.de
9 Lanstrike V	20.12.2002	29525 Uelzen	530	✘	www.lanstrike.de
10 p[LAN]wirtschaft	27.12.2002	01069 Dresden	555	✘	www.planwirtschaft.org
11 Last Fr@g of the Year III	27.12.2002	15517 Fürstenwalde	450	✔	www.lastfrag.fw-lan.de
ÖSTERREICH					
MilLANium 2003	03.01.2003	1030 Wien	400	✔	www.millanium.at
SCHWEIZ					
Binarydays II	22.11.2002	4153 Reinach	256	✔	www.binarydays.ch
LANvision 2.0	29.11.2002	5412 Gebenstorf	130	✘	www.lanvision.ch
sLANp V	20.12.2002	8180 Bülach	400	✔	www.slanp.ch


Der Beweis: Frauen können doch nicht unfallfrei einparken!


Denken Sie sich bitte rund 1.100 Menschen zum Bild dazu. Dann haben Sie eine ungefähre Vorstellung, wie's bei der Fusion-LAN abgeht.

Reichlich abgefahren!

INTEL RACING TOUR: Mit Hot Pursuit 2 mal eben 2.000 geschmeidige Euro absahnen? Ab in die Albert-Fischer-Halle nach Hamm!



E-Sports | Im Rahmen der PC ACTION WWCL startete im Oktober die Intel Racing Tour. Jeder Besucher darf bei einigen ausgewählten LAN-Partys kostenlos bei *Need for Speed: Hot Pursuit 2* um 2.000 Euro Preisgeld fahren. Es treten immer vier Kontrahenten gleichzeitig an. Per K.-o.-Modus rasen die Sieger bis ins Finale. Die ersten beiden Events sind bei Erscheinen dieses Heftes bereits passé. Station machte die Racing Tour bisher bei der Millanium 2K – Chapter Four vom 1. bis 3. November in Rüsselsheim mit 800 Zockern und auf der CS_Doctors #7 vom 15. bis 17. November in Legden mit 512 Zockern. Als nächste Station steht die Fusion-LAN in Hamm mit über 1.100 Teilnehmern an. Die Party steigt vom 13. bis 15. Dezember in der Alfred-Fischer-Halle im Ökozentrum NRW. Gezockt wird auf Fujitsu-Siemens-Rechnersystemen mit Intel Pentium 4 2,8 GHz, 512 MB DDR RAM, Geforce4-Karten und 17-Zol- TFTs von Cornea. FELIX LOHMEIER

Info: http://racingtour.wwcl.net

Zäfix Halleluja!

Bayern kriegt seine eigene COUNTER-STRIKE-MEISTERSCHAFT. Der Verein electronic Sports macht's möglich.

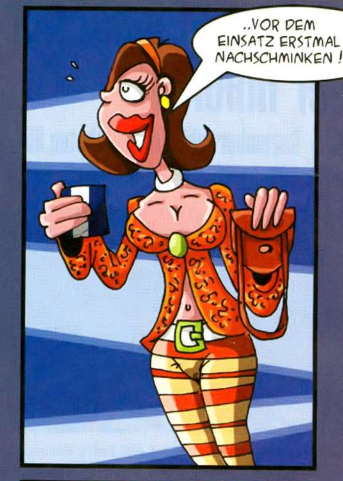


E-Sports | Der Verein electronic Sports e.V. Ansbach hat in Zusammenarbeit mit der PC Action WWCL eine Bayerische *Counter-Strike*-Meisterschaft gestartet. Nächste Station ist die Vollduplex-LAN vom 6. bis 8. Dezember mit 650 Zockern in Geiselwind. Mitte 2003 starten die 16 besten Teams bei den Finalspielen. Diese finden im Rahmen der größten bayerischen LAN-Party statt, dem Franken Frag Festival. Gespielt wird nach den Regeln der WWCL, so dass gewonnene Punkte sowohl für den Bayerncup als auch für die PCA WWCL gelten. In Zukunft wollen die Veranstalter weitere Spiele neben *Counter-Strike* in den Cup aufnehmen. FELIX LOHMEIER

Info: www.e-spo.org/bc











Bist du Intel-ligent?

Der Chiphersteller will Clans sponsern. Einfach so. Entscheidend ist lediglich eine möglichst originelle Bewerbung!

intel | CLAN COMPETITION

E-Sports | Intel lobt mit der „Intel Clan Competition" einen umfangreichen Sponsoringvertrag für Zockergruppierungen aus. Das Unternehmen fordert Deutsche, Schweizer und Österreicher unter dem Motto „SHOW US!" auf, eine möglichst originelle und einfallsreiche Bewerbung zu schreiben – egal, welchem Spiel der Clan frönt. Die Bewerbung entscheidet über das Sponsoring. Damit haben erstmals auch spielerisch schwächere Clans eine Chance, einen finanziellen Förderer zu gewinnen. Intel überlässt den Gewinnern unter anderem High-End-Rechner mit 2,8-GHz-Pentium-4-Prozessor, Gameserver im Internet und Fahrtkostenzuschüsse für LAN-Partys. Die Bewerbungsfrist endet am 14. März 2003. FELIX LOHMEIER
Info: www.clancompetition.com

DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.

Name: Julia
Beruf: Radiomoderatorin bei #beat
Alter: 19 Jahre
Nickname: SandkastenLuda
E-Mail: Stolperqueen@arcor.de
Homepage: www.beat-up.de
Lieblingsgenre: Action, Strategie
Lieblingsspiele: *Counter-Strike*, *Warcraft 3* und *Monopoly* :)
Seit wann ich spiele: Seit August 2001
Statement: Ich trink kein Wasser, da ficken Fische drin – und die Welt ist schlecht und ich erst recht!



Anm. d. Red.: Julia, wir werden dir ewig dankbar sein. Durch dein Statement hat nun auch das böse F-Wort in die PC ACTION Einzug gehalten! Und es kann sich nicht mal jemand bei uns beschweren, weil's ein Zitat ist. Höhö.

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

MACH DICH ZUM AFFEN!



Da sah Winnetou echt alt aus.

Online-Spiel | Sich gegenseitig auf die virtuelle Rübe hauen sollen Sie sich 2003 bei *Savage* – einem Mix aus Action- und Strategiespiel. Es geht um eine Fantasy-Schlacht zwischen den technisch überlegenen Menschen und einem Tier-Clan. Der setzt vor allem auf Zaubersprüche. Der Spieler wählt, ob er als Kommandant die Forschung vorantreibt und Truppen koordiniert oder die Hau-drauf-und-Schluss-Variante als Krieger favorisiert. (HFR)
Info: www.s2games.com

Die sind ganz lieb! Die wollen nur spielen!

ERZÄHL MIR VOM PFERD!

Online-Rollenspiel | Neue Infos gibt's zu *World of Warcraft*. In einem aufgezeichneten Chat auf Planetwarcraft.com geht es unter anderem um Skill-System, Gilden, Partys, Monster-KI, Waffen, Reittiere, Kämpfe und Player-Killing – und, welch Überraschung, nicht um den Erscheinungstermin. Der bleibt offen. (HFR)
Info: www.planetwarcraft.com/features/articles/interviews/10242002

FUCK, FAQ, FUCK!

Online-Rollenspiel | Zu *Star Wars: Galaxies* gibt es ein frisch aktualisiertes FAQ (Frequently Asked Questions = Häufig gestellte Fragen). Sie erfahren nicht nur neue Details, sondern auch, warum Sie „FAQ" wie das englische Schimpfwort „Fuck" aussprechen sollten – denn ausgerechnet über den Erscheinungstermin fällt kein Wort (jedenfalls war das bei Redaktionsschluss so). Zuletzt hieß es: Ende 2002. Na ja ... (HFR)
Info: http://starwarsgalaxies.station.sony.com



Heiß umkämpft: Liegestühle am Strand.

GURK NICHT RUM!

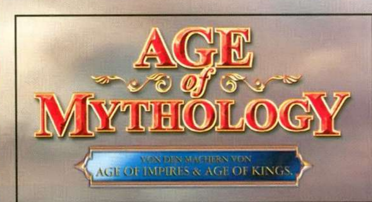


Am Tag danach wird er feststellen, dass eine von den acht Flaschen Sekt schlecht gewesen sein muss.

LAN-Party | Das Lieblingsgemüse der LAN-Szene, genannt „Gurke", tritt zurück: Toni Kaiser feierte mit dem NPFFO e.V., dem Veranstalter der Serie „Leavin' The Reality LAN-Party", große Erfolge. 2001 wählten ihn die Zocker zum „Mr. LAN". Außerdem durfte er sich über die Auszeichnung „LAN-Party of the Year" für die Leavin' The Reality Nr. 4 freuen. (FL)
Info: www.npffo.de






AGE
of
MYTHOLOGY
VON DEN MACHERN VON
AGE OF EMPIRES & AGE OF KINGS.

LESER BRIEFE

Das ist doch die Frage:

Haben Online-Rollenspieler alle einen an der Waffel? Oder bin ich zu doof, deren Gesprächen zu folgen? Sagen Sie jetzt besser nichts Falsches ...

Wissen Sie eigentlich, was ich besonders mag? Hardcore-Online-Rollenspieler. Ach, was schreib' ich? Ich liebe sie! Und zwar immer dann, wenn sie schön unter sich bleiben und mir nicht auf die Nüsse gehen. In meiner persönlichen Rangliste, was Katastrophen betrifft, stehen Gespräche mit Online-Rollenspielern derzeit auf Platz 4 – gleich hinter biologischem Krieg, der „I love Rock'n' Roll"-Cover-Version von Britney Spears und *Dragon Ball Z*. Wer als normaler Mensch im „Real Life" beispielsweise zwischen ein Rudel von *Dark Age of Camelot*-Zockern gerät, hat ähnlich viel Spaß wie bei einer Beerdigung. Er sitzt nämlich mindestens genauso bedröppelt da. Weil er kein Wort versteht. So ging's mir neulich. „Das ist Mist, die Svarts sind Aggro, komm nicht nach Malmo! Muss erst paar WWs kloppen." Bitte? Wer will nach Malmö? „.... is'n WC da, der mal kurz reppen kann?" Äh, heißen Rapper normalerweise nicht MC oder DJ? Also, einen WC Bobo kenn ich nicht. Obwohl, der DJ Popo macht auch Musik, die fürs Klo ist, insofern ... „Porten ... bla ... buffen ... sülz ... groupen... laber ... wenn alles clear, zu W1 moven, dort erst mal campen. Stealther spyen die area weiter. Wenn INC, sofort reporten!" Ich versuchte, zu unterbrechen: „Leute, könnten wir uns vielleicht kurz über Weiber, Bier und/oder Sportwagen unterhalten, weil ich ..." „.... sag mal loc, ich komm dich dann reezen." Schon klar, reezt mir doch den Buckel runter! „Nicht den Mjöllnir, du Nase, du brichst doch den Mezz ..." „JA, UND ICH BRECH GLEICH JEMANDEM DEN KIEFER", brüllte ich. Plötzlich herrschte Totenstille. Die Herren und die eine Dame um mich herum schauten mich so entgeistert an, als hätte ich soeben in einem Fünf-Sterne-Restaurant einen fahren lassen. „Äh, 'tschuldigung, war nicht so gemeint", stammelte ich kurz „ich geh dann mal, ja?" „Gib mir mal Friggs ... murmel ... Invader am HMG 50plusplus ... blubber ...". Ich bin nach Hause. Habe geweint. Aber nur ein bisschen! Ihnen, liebe Leser, wünsche ich dagegen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de

FRAUENHELD

[...] Ich soll dich von meinem Bruder fragen, wo die Titten in eurem Heft sind (der ist 19 und braucht so was ...)? Ich bin zwar erst 15, aber ich brauch das nicht, denn mir liegen die Mädels zu Füßen ...

PATRICK HARTWICH, PER E-MAIL

Du bist ein 15-jähriger Halbstarker, vermutlich noch in der Pubertät, hast wahrscheinlich mehr Mitesser als unsere Redaktion bei einem Besuch von Ahmet Iscitürks Sippe und dir liegen die Frauen trotzdem zu Füßen? Nein, Patrick, sag nichts! Lass uns raten: Du bist Friedhofsgärtner-Azubi?



Foto: action press

Dieses Hinweisschild passt eigentlich nicht zum vorhergehenden Leserbrief. Zum nächsten auch nicht. War uns aber grad scheißegal, weil wir's einfach lustig fanden.

VERGRIECH DICH!

Eigentlich bin ich ein treuer Leser. Was ich allerdings zum Thema Sound in Age of Mythology lesen musste, stimmt mich traurig. Ihr Tester bezeichnete die Sprache der Einheiten als „Gegrunze". [...] Um es für Sie als deutsche Staatsbürger verständlich mitzuteilen: Dieses so genannte „Grunzen" sind (alt-)griechische Wörter. Natürlich setze ich bei Ihnen die Kenntnis meiner Heimatsprache nicht voraus. Allerdings finde ich es respektlos, ohne vorher nachzuforschen, so über Ihnen unbekannte Sprachen herzuziehen. [...] Daher fände ich es im Interesse der europäischen Völkerverständigung begrüßenswert, wenn Sie zu meiner Kritik Stellung beziehen und sie ggf. als „Korrektur" in Ihrem nächsten Magazin abdrucken.

KONSTANTIN BARAKAIDIS, PER E-MAIL

Hiermit geschehen! Wir sind aber überrascht. Weil Sie so mutig sind, Barakaidis. Respekt! Unser Tester Alexander Geltenpoth lässt ausrichten: „Wenn unsere Vorfahren so gegrunzt hätten wie seine, würde ich jedenfalls keinen Leserbrief schreiben, sondern beschämt schweigen und mich irgendwo vergriechen."

SCHARFE SCHNITTEN



Obwohl wir betonten, dass Männer keine Chance haben, weil die beiden Damen lesbisch sind – es regnete Liebesbriefe!

Hihihi ... hahaha ... das Video [PC ACTION in Gefahr] *auf CD und DVD war echt geil. Ich finde, dass Joachim Hesse und Ahmet Iscitürk als Weiber viel besser aussehen!*

CRISTOPHER BLITTGENS, PER E-MAIL

Das ist keine Kunst.

Ich fühlte mich im siebten Himmel, als ich mir die neue PC ACTION besorgte. Nachdem ich euer Spezial mit der Mädel-LAN-Party angeschaut hatte, fiel mir die Schönheit auf, die sich mit Zanzarah vergnügte. Könnt ihr mir Adresse oder Handynummer geben?

LUKAS BODE, SCHWEIZ

Welche von den Damen du auch immer meinst – schließlich haben bei der LAN alle *Zanzarah* gezockt, du Nase – es tut uns Leid! Lukas, wir haben beschlossen, dass sich dein Schwarm besser weiter mit einem PC-Spiel vergnügen sollte statt mit dir. Ich mein: Hallo? Du bist Schweizer! Die sind so langweilig, man könnte sie als Valium-Zäpfchen für Blauwale einsetzen. Außerdem: Alles, was die Schweiz zu bieten hat, ist doch Käse, und ja, den Satz darfst du gern zweideutig verstehen.

Okay, wenn du mir die Handynummer nicht geben willst, dann verrat mir, was du an uns Schweizern so lustig findest (bei den Österreichern versteh ich's ja). Lese ich aus deinen Kommentaren heraus, dass du eifersüchtig auf unseren Käse und unsere Landschaften bist? Wir können in fast allen Bereichen mehr bieten als ihr Deutschen. Ich behaupte: Wir Schweizer haben einen längeren Penis als ihr.

LUKAS BODE, SCHWEIZ

Nur einen? Hm, die Chance, dass es sich dabei ausgerechnet um deinen hutzeligen Eidgenossen handelt, ist statistisch gesehen gering. Aber Kopf hoch, Patrick! Ich kann mit meinen 25 Zentimetern auch leben. Die Technik ist entscheidend.

SPIEL MIT FEUER!

Ich hab eure Kritik zu Emergency 2 gelesen und muss euch sagen: Ihr geht viel zu gut mit dem Spiel ins Gericht. Eure Kritikpunkte sind richtig und auch etwas, worüber ich mich geärgert hab, aber das ist bei weitem nicht alles. Für die Entwicklung wurde nicht gut recherchiert. Ich will euch nicht mit feuerwehrtechnischem Latein langweilen [...]

CAROLIN MAHR, DRESDEN

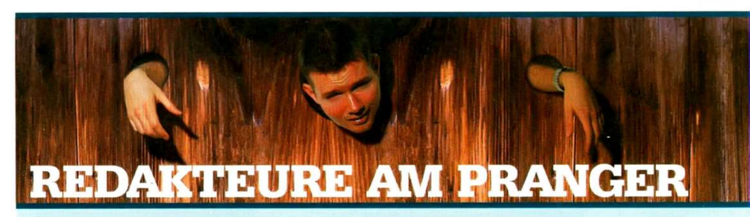


Genau, bitte nicht noch mehr langweilen, Carolin! Ich sag mal so: Ein Spiel soll ja zuvorderst Spaß machen. Deshalb haben die Entwickler *Emergency 2* wahrscheinlich bewusst nicht superrealistisch gemacht. Wäre doch öde, wenn (Feuerwehr-) Mann die meiste Zeit damit verbringt, wartend im Aufenthaltsraum der Einsatzzentrale zu hocken und sich gelangweilt am Gemächt zu kratzen? Na eben.

ZUR WERBUNG...

Sehr geehrtes PC ACTION-Team! Wir haben einen Zeitungsladen in Cottbus. Zu unserem Kundenstamm gehören viele Stammkunden. Um diese zu halten und, was auch sehr wichtig ist, neue Stammkunden zu gewinnen, würden wir gern ein paar Giveaways verteilen. Besteht die Möglichkeit, von Ihnen Werbeartikel zu bekommen? Viele unserer Kunden fragen nach Schlüsselbändern/Lanyards/Keyholdern.

ZEITSCHRIFTEN UND GESCHENKARTIKEL TRAN VAN BO, COTTBUS



REDAKTEURE AM PRANGER

*Welcher schw***gesteuerte, hirnlose und dem Umgang mit Taschenrechnern nicht mächtige Redakteur ist für die letzte Seite verantwortlich? Die flinksten Finger hatte wohl Mister Redakteur beim Bedienen des genannten Gerätes. Augenscheinlich kann schon bei leichtem Hirnjucken festgestellt werden, dass 769 mal 8, geteilt durch 7 niemals 2050,67 ergeben kann. Schlimmer wird's noch bei der „Strandmuschi": 194 mal 4,5, geteilt durch 4,5 = 366? Eine Zahl durch sich selbst dividiert ergibt 1! Eine andere Zahl multipliziert mit 1 ergibt die ursprüngliche Zahl. Daher herzlichen Glückwunsch an Frau Bunke. Ihre Kollegen stehen mehr auf Pixel und Polygone, sexuelle Belästigung am Arbeitsplatz wird ihr auf ewig erspart bleiben!*

HEIKO HABIG, PER E-MAIL

Es ist uns zugegebenermaßen langsam etwas unangenehm, dass der verantwortliche Redakteur **Christian Sauerteig** noch weniger von Mathematik versteht als der Papst von der Missionarsstellung. Doch was sollen wir tun? Wir können unseren Denk-Legastheniker nur immer wieder öffentlich bloßstellen. Anbei der E-Mail-Verkehr, der gleich nach Eintreffen des Prangerantrags zustande kam:

Harald Fränkel: Versagt ...
Christian Sauerteig: Das ist mir unerklärlich!
Harald Fränkel: Will heißen, wirklich zum insgesamt DRITTEN MAL verrechnet?
Christian Sauerteig: MOMENT! Die letzten beiden Ausgaben war's fehlerfrei! ;)
Harald Fränkel: Oh, stimmt! Super! Ich setz mich für eine Gehaltserhöhung ein. DEPP!

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Alexander Geltenpoth	Verwirrte die Leser beim Budgettest zu *Dark Project: Der Meisterdieb* auf Seite 122, weil er im Wertungskasten 74 % angab, in der direkt drunter stehenden Übersichtstabelle aber 71 %. Erstere Wertung ist übrigens richtig. Und Geltenpoth ein Trottel.	Marius Müller, dem der Fehler nach eigenem Bekunden im Prinzip furzegal war, aber seinen Namen unbedingt mal im Heft lesen wollte. Er hat's geschafft, der Mistkerl.
Benjamin Bezold und Tanja Bunke	Getreu dem Motto „Mehrere Redakteure verderben den Test" behauptete das Dödel-Duo im *Project Nomads*-Prüfstand-Element „Vergleich" auf Seite 86, dass es beim spielerisch ähnlichen *Giants* nicht möglich sei, Gebäude zu errichten. Griff ins Klo!	Max Meindl und einige andere Leser, die klugscheißerisch, aber korrekterweise darauf verwiesen, dass zumindest in der Meccaryn-Kampagne gebaut wird.
Bernd Holtmann	Veranstaltete auf Seite 163 ein Spitzengewinnspiel, bei dem eine Razer-Maus samt Pad abzugeben war. Der Hardware-Heiner mit der Weichbirne legte aber als Einsendeschluss den 7. Oktober fest, als unser Heft dummerweise noch nicht mal erhältlich war. Gemeint hat er den 7. November.	Benjamin Becker, weitere 3.283 Leser und der verantwortliche Hirn-Grobmotoriker Bernd Holtmann, der sich in einem Anflug von Märtyrertum selbst anzeigte.

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE

1 ∧ (2) **MAFIA** Illusion Softworks

2 ∧ (4) **UNREAL TOURNAMENT 2003** Epic

3 V (1) **WARCRAFT 3** Blizzard Entertainment

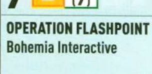
4 ∧ (6) **BATTLEFIELD 1942** Digital Illusions



5 – (5) **COUNTER-STRIKE** Gooseman



6 V (3) **GTA 3** Rockstar Games



7 – (7) **OPERATION FLASHPOINT** Bohemia Interactive



8 ∧ (19) **MORROWIND** Bethesda Softworks



9 ∧ (16) **GOTHIC** Piranha Bytes



10 ∧ (17) **AGE OF EMPIRES 2** Ensemble Studios

11	∧	(12)	**STRONGHOLD CRUSADER** Firefly Studios
12	∧	(NEU)	**SIEDLER 4** Blue Byte
13	∧	(NEU)	**NO ONE LIVES FOREVER 2** Monolith Productions
14	∧	(NEU)	**HITMAN 2** IO Interactive
15	∧	(NEU)	**ANNO 1503** Max Design
16	∧	(20)	**DIABLO 2** Blizzard Entertainment
17	∧	(NEU)	**EMPIRE EARTH** Stainless Steel
18	∧	(NEU)	**AGE OF MYTHOLOGY** Ensemble Studios
19	V	(13)	**NHL 2003** EA Sports
20	V	(9)	**MEDAL OF HONOR** 2015

DU HAST GEWONNEN!

Kai Strell, Essen
erhält ein Spiel



NO ONE LIVES FOREVER 2
(Test des Monats 11/2002)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Schicken Sie uns eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Action
Kennwort: „Die zock' ich am liebsten"
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
oder per E-Mail an liebling@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.

Folgendes: Wir haben keine Werbeartikel. Macht einfach eueren Job. Verkauft viele PC ACTION-Hefte. Ja? Als Werbung veröffentliche ich gern eure Adresse. An alle Cottbusser: Geht bitte künftig nur noch zum Kiosk an der Turower Straße 62! Der hat's nötig!

HER DAMIT 1

Betreff: Gewinnspiel „Her damit!" Es wäre super, wenn Sie mir das coole T-Shirt „ANNOholic" verehren würden! Dieser Aufdruck würde mich endlich davon befreien, immer auf der Straße wegen meiner mittelalterlichen Klamotten ausgelacht zu werden. Die trage ich nämlich immer nach einer mit Anno durchzockten Nacht. Sagen jedenfalls die anderen. Ich weiß nicht, wo die herkommen. Vor dem Spiegel sehe ich meiner Meinung nach aus wie immer: Bauchfreies Top, Minirock, schwarze Netzstrümpfe und High Heels. […]

EVA L. ANDERS, JENA

PC ACTION-Leserin des Monats: Eva L. Anders aus Jena, demnächst bei uns in der Redaktion zu Besuch. :-)

Foto: action press

Arme Frau Anders! Angebot: Kommen Sie mal in bauchfreiem Top, Minirock, schwarzen Netzstrümpfen und High Heels in die Redaktion. Wir schauen uns das dann mal an.

PARALYMPICS?

Nur kurz: Wieso fehlt auf jedem zweitem Bild eurer FIFA-Vorschau [in Ausgabe 10/2002] *einem Typen ein Bein? Wenn ich's nich' besser wüsste, würde ich auf die Paralympics tippen. Nein, nein, das tut mir Leid, das wollt ich nicht sagen! Entschuldigung! […]*

LARS VANDREICKE, PER E-MAIL



Wehleidige Sau: Edgar Davids wollte wegen einer leichten Beinverletzung ausgewechselt werden.

Herzloses Schwein! Denkst du, es sei mit einer Entschuldigung getan? Nein, Freundchen! Deine Mail, mit der du dich über Behinderte lustig machst, ist unverzeihlich! Warum? Weil wir sauer sind, dass UNS das mit den Beinen nicht auf-, und folglich kein derart politisch unkorrekter Spruch als Bildunterschrift eingefallen ist. Hau ab!

INTEL? WAS?

Hi, Fränkel, du Sack! Ich hab da mal eine Frage. Du als Unbeteiligter, was sagst du eigentlich zum Thema Inteligenz? Danke!

CLAUS BARTSCH, PER E-MAIL

Dass es sich mit zwei „l" schreibt. Bitte!


RAW
TIME TO PLAY THE GAME
PC CD-ROM
XBOX
RAW
XBOX
PC
CD-ROM
NOVEMBER 2002
JAKKS Pacific inc.
THQ
The names of all World Wrestling Entertainment televised and live programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc.
© 2002 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Used under license by THQ/JAKKS Pacific LLC. JAKKS Pacific is TM of JAKKS Pacific, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.
Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.

HER DAMIT 2

Betreff: Gewinnspiel „Her damit!" Ich brauche die Sachen, damit ich die Sachen habe. Weil ich die Sachen noch nicht habe, kann ich sie nicht benutzen, deshalb brauch ich die Sachen, damit ich diese nutzen kann. Momentan habe ich die Sachen noch nicht, deshalb brauch ich sie. [...]

JOHANNES HÄDICKE, PER E-MAIL

Und weißt du, was wir brauchen, Johannes? Eine Adresse, du Denk-Weltmeister der Gehirn-Gewichtsklasse „Eintagsfliege"! Wie sollten wir das T-Shirt schicken? Per E-Mail oder was?

BILDER? RÄTSEL!



Bei der Sommer-Biathlon-WM ging es enorm eng zu.

Bis jetzt hat mir die Zeitschrift sehr gut gefallen und die Leserbriefseiten sind das Erste, was ich lese. Aber: Die Kommentare zu den Bildern mögen lustig sein, auch ich habe schon gelacht, aber nicht immer hilfreich. Man möchte manchmal auch wissen, was auf den Screenshots zu erkennen ist. [...]

TOM TSCHUSCHKE, POTSDAM

Dann schau sie dir halt an, Tom! Dafür sind sie im Heft! Nehmen wir ein Beispiel aus dem aktuellen *Platoon*-Test (siehe Screenshot). Was hätten wir schreiben sollen? „Fünf Amerikaner schießen auf zwei Vietcong. Beachten Sie ferner den Lkw links."? Das wäre doch selbst für deinen Intellekt zu durchschaubar, oder?

MEIN LIEBER MANN!

Warum war diese Schlampe Cate Archer schon wieder auf dem Titel? Auch wenn euer pummeliger Kollege Ahmet Iscitürk sich an ihr aufgeilt, müsst ihr nicht eure Leser mit dieser Agentenfotze nerven! Macht gefälligst Sam Fisher [aus Splinter Cell] *auf den Titel des nächsten Heftes, denn der ist der wahre Agentengott! [...] Der klügste, gerissenste, pfiffigste, schlauste, sportlichste, am besten aussehende* [undsoweiterundsofort]

SIMON THIELEMANN, CHEMNITZ

Weil wir auch unsere schwulen Leser mögen, haben wir reagiert, Simon! Du kannst dir ein scharfes Sam-Video von der DVD reinziehen. Der macht da sexy Gymnastik! Außerdem gibt's ab Seite 46 jede Menge Pics vom strammen Max mit dem hautengen, schwarzen Ganzkörper-Latex-Body. Aber wehe, du beleidigst Ahmet noch mal! Der ist nicht pummelig. Der ist fett.

HER DAMIT 3

Betreff: Gewinnspiel „Her damit!" Ich hätte Bedarf an dem Mousepad „Stronghold Crusader" aus eurer „Sperrmüllabfuhr": Ich brauche das Pad unbedingt als „Schild", um mich damit vor den wütenden Wurfgeschossen meines Mannes zu schützen. Der hasst es nämlich, wenn ich am PC sitze und spiele, statt brav zu spülen, zu waschen, zu kochen oder ihm den S... zu kraulen. [...]

IRENE HENRY, KÖLN

Recht hat er, Irene! Hoffentlich zielt er gut. Und jetzt husch, husch in die Küche!

HER DAMIT 4

Betreff: Gewinnspiel „Her damit!" Ich brauche die Sachen, weil ich geil drauf bin.

KÄTE BRAUN, BRÜHL

Hört gut zu, ihr Mitglieder der Großfamilie Braun, ich sag's nur einmal: Es erhöht eure Gewinnchancen nicht, wenn ihr mich mit E-Mails bombardiert. Und wenn ihr jeden Deppen aus eurem Kaff Brühl mobilisiert! Kapiert, Käte Braun, Rolf Braun, Benjamin Braun, Helene Braun, Michael Braun? Gut! Danke.

DAS IST PFUI!



Endlich 'ne vernünftige Idee: Der Papst plädiert für Kleiderzwang in der Sauna. Dann bleibt uns ein solcher Anblick erspart.

Sehr geehrte Redaktion, mit Bedauern musste ich zur Kenntnis nehmen, dass die sexuell orientierte Ausrichtung der Zeitschrift sich in den letzten Ausgaben manifestiert und sogar noch zugenommen hat. Ich bin der Meinung, dass eine Grenze überschritten wurde, die angesichts der Tatsache, dass diese Zeitschrift auch von Minderjährigen gelesen wird, generell sinnvoll wäre. Zudem kann ich auf Artikel verzichten, die zwar gut recherchiert sind und professionelle Kritiken enthalten, jedoch häufig sexuell orientiert betitelt werden, um die nötige Aufmerksamkeit zu erlangen. Die Veröffentlichung von Fotos halb nackter [...] Frauen sehe ich als überflüssig und in Hinblick auf minderjährige Konsumenten als bedenklich an. [...]

J. GRUNWALD, PER E-MAIL

Da ist was dran, Grunwald! Wir haben von Fällen gehört, da wurden Jugendliche am Urlaubsstrand oder in einer gemischten Sauna wegen ein paar entblößter Brüste blind. Leider müssen wir dieses Risiko mit unserem Heft eingehen. Selbst wenn wir uns deswegen echt total sexistisch fühlen. Trotzdem danke, dass Sie so gnädig waren, uns Ihre Meinung zu übersenden. Wir heben sie auf, bis sie jemanden interessiert.

HÖR ZU!

Spitze Arbeit die Ihr größtenteils leistet macht weiter so. Und jetzt muss ich mal Partei für Dich ergreifen lieber Herr Fränkel oder darf ich Dich Harald nennen? Ich bin mal so Frei. [...] Deine Schreibe und Deine Frisur einfach nur KORECKT. He und meine Rechtschreibung ist mir Schnuppe ich Studiere Sozial Arbeit da muß man nur gut zuhören können.

CHRISTIAN GLEUE, WILLICH



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Redakteure an den Pranger! [Ausgabe 11/2002], ***Seite 50, Bildkommentar unten rechts: „Wodka-Redbull". Das heißt „Wodka-Energie"! Und Seite 97, Bildkommentar oben links: „Goldene Kolosse". Die sind nicht aus Gold, sondern aus Bronze. Das weiß jeder, der sich ein bisschen in der griechischen Sagenwelt auskennt.***

STEPHAN WIEGELMANN, PER E-MAIL

Super, Stephan! Mit deinem „sagenhaften" Wissen kriegst du vielleicht 'ne nymphomanische Geschichtslehrerin rum. Im vorliegenden Fall nutzt dir deine Prahlerei leider so was von nichts, dass prompt ein Vakuum entsteht. Denn: Bei *Age of Mythology* kann der Spieler die bronzenen Einheiten zu silbernen und später zu goldenen Kolossen aufwerten. Über den Mix aus Wodka und Redbull brauchen wir nicht erst groß diskutieren. Die Redaktion sendet dir hiermit ein kollektives, fieses, schadenfrohes Gelächter.

Ich stelle hiermit einen Antrag für Redakteure an den Pranger: Bunke hat [in Ausgabe 10/2002] ***auf Seite 77 [Bildtext rechts oben] geschrieben: „... sagt die BPjM." [...] Es heißt Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, BPjS!***

FRANKO FREDRICH, HANNOVER

Blöd ist nur, dass die BPjS in BPjM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) umbenannt wurde. Wo hast du die vergangenen Monate gelebt, Franko? Hinterm Mond? Oder, wir wollen es nicht hoffen, weil's noch grauenhafter erscheint: Hinter den Bergen in Österreich?

Und wenn dein Gegenüber taubstumm ist, Christian? Das ist dir dann wohl piepegal, was? Egoistensau! Obwohl … schon okay! Wir drucken ja auch nicht in Blindenschrift.

PHILOSOPHISCHES

Sehr geehrter Herr Fränkel, ich wollte Ihnen nur mitteilen, dass ich ein Vollidiot bin. […]

SVEN BERG, FLENSBURG

Danke, Sven! Aber der Hinweis wär' wirklich nicht nötig gewesen! Du liest PC ACTION. Da erklärt sich das von selbst.

VERKNALLT

Erst mal fettes Lob an euch, und vor allem an Sie, Fränkel. Etwas so Geiles wie Ihre Leserbriefe hab' ich selten gelesen. Ich kauf mir die PCA seit Ausgabe 7/02 und habe auch vor, sie zu abonnieren, damit ihr noch mehr Kohle scheffeln könnt. […] Habe mich in eurem letzten Heft voll in die Stefanie (Zockerweibchen) verknallt. Da ich gerade erst 14 geworden bin, hab ich wohl wenig Chancen bei ihr. […]

FRIEDRICH DOBRITZSCH, GEROLSTEIN


Ihr Foto brach tausenden von Lesern das Herz. Deshalb drucken wir's gleich noch mal ab. Ha!

Quatsch, Friedrich! Vielleicht adoptiert sie dich?

HER DAMIT 5

Betreff: Gewinnspiel „Her damit!" Ich brauche das ANNOholic-T-Shirt!!! Momentan bin ich Alkoholiker. Das is' schlimm. Und meine Freundin hat gesagt, wenn ich net damit aufhör' und mir was Neues such, kann ich mir eine Neue suchen. Das will ich nicht! Ich hab sie doch lieb. Schick mir das T-Shirt – wenn du das nicht tust, zerstörst du mein Leben!

EDUARD KESSLER, KAISERSLAUTERN

Damit eins klar ist, Edi: Wir wollen nichts mit der blutigen Sauerei zu tun haben, wenn du vom Hochhaus springst. Und schreib deinen Abschiedsbrief an deine Freundin, nicht an uns.

WIE GEHT'S?

Könntest du mir sagen, ob man bei dem Gewinnspiel für den Mini-PC wirklich keine Frage beantworten muss, also nur eine Postkarte schicken? […]

MARTIN BLEIDER, MINDERLITTGEN

Ach Martin, jetzt haben wir das Gewinnspiel für Tiefwasser-Amöben extra simpel gemacht und du checkst trotzdem nix. Geh zu Aldi und KAUF dir 'nen PC. Wenn du willst, zeichne ich dir 'nen Lageplan, wie du den Weg durch die Regalgänge findest.

HARALD SAGT …

Hallo, Fränkel! […] An dir sieht man, dass man während der Schwangerschaft nicht rauchen sollte! […]

HARALD BANTEL, PER E-MAIL

Hallo, Harald! Abgesehen davon, dass du einen beschissenen Vornamen hast: Ich verstehe nicht, was du meinst. Was soll mir deine Mail sagen? Ich bin doch gar nicht schwanger.

WAS DRUCKST DU?

[…] Harald, druck meinen Leserbrief ab!!! […]

MAX FALKENSTERN, PER E-MAIL

Das wollen alle. Und du hast es geschafft, kleine Sackratte! Einfach so. Was selbstverständlich ein Schlag ins Gesicht für all diejenigen darstellt, die sich jeden Monat wirklich anstrengen. Wer jetzt



sauer ist, darf Max mit Hass-Mails bombardieren, hähähä. Adresse: mcmad maxus@web.de.

IRRE IST MENSCHLICH

„Ja, ich bin seit einigen Jahren PC-ACTION-Abonnent! Woher wussten Sie ...?"

Foto: action press

Ich dachte, ich hab nichts zu tun und schreibe dir eine total sinnlose E-Mail. Also habe ich dir eine sinnlose E-Mail geschrieben. Von der Sinnlosigkeit kannst du dich ja selbst überzeugen und vielleicht tritt ja der unwahrscheinliche Fall ein, dass du in dieser sinn- und ausdruckslosen E-Mail einen Sinn findest. [...]

ALEXANDER OSCHWALD, MÖNCHENGLADBACH

Klar, Alexander! Deine Mail sagt uns, dass es eine gute Entscheidung von dir war, in die Nervenheilanstalt zu gehen.

Tag, ich hab mal 'ne Beschwerde. Habt ihr die Schüssel nicht zugekriegt, oder was? Was fällt euch ein, so über die Ecke mit keinem zu reden? Vielleicht habt ihr eure Jacken vergessen zu waschen, aber die Haare sind es nicht, oder? [...] Oder anderes Beispiel: Genauso ist es unverschämt, die Matratzen zu kugeln. Ich hab echt keine Lust, die Bäume zu rollen. So, das war's, ich hoff, ihr macht das nicht noch mal.

MARCO TAUCHERT, PER E-MAIL

Mit dir sprechen wir nicht, Marco. Du bist uns zu intellektuell.

Hallo?

STEFFEN MOOS, PER E-MAIL

Langsam drängt sich uns der Verdacht auf, die Klapse in Mönchengladbach hat neuerdings Internetzugang. Steffen, grüß bitte deine Zwangs-Zimmergenossen Alexander Oschwald und Marco Tauchert! Danke.

ANUS 1602

Hallo! Ich gehöre zwar dem Kreis der PC-Spieler an, habe mich aber erst vor kurzem für eure Zeitschrift entschieden. [...] Gratulation erst einmal zu PC ACTION. [...] Besonders gefallen mir die Leserbriefe. [...] Vielleicht interessiert euch folgende Begebenheit: Wie gesagt spiele ich nicht regelmäßig. Es kann aber ausarten. So auch bei Anno 1602, das ich zur Einstimmung auf Anno 1503 hervorgeholt und ausgiebig gespielt habe; so ausgiebig, dass ich Hämorrhoiden-Beschwerden bekam und mir in der Apotheke Zäpfchen holen musste (das ist KEIN Scherz; es ist das Medikament „SPERTI", schon halb leer. [...]

JOSEF P., ÖSTERREICH

Spitzen-Leserbrief, Josef! Aber glaubst du nicht, dass dem Rest der Welt dein Anus-1602-Problem dreispurig am Arsch vorbeigeht? Und jetzt SPERTI Augen auf: Zäpfchen NICHT oben einwerfen!

HER DAMIT 6



Foto: action press

Boah, was is' das denn? Hoffentlich nur 'ne größere Blähung!

Betreff: Gewinnspiel „Her damit!" Ich möchte gerne das Anno-T-Shirt abstauben, damit mein Freund wieder glücklicher ist, da ich schon alle seine T-Shirts in Beschlag nehmen musste, weil ich ein Kind von ihm erwarte und ich nicht mehr in meine Klamotten reinpasse. [...].

KATRIN LÖWE, BERLIN

Seht ihr, liebe Leser, das kommt davon, wenn man nicht verhütet! So wie die Katrin! Die wird jetzt dick, ist launisch, frisst ständig saure Heringe in sich rein, kotzt sie wieder raus und ist sich nicht mal zu schade, hier öffentlich rumzuheulen. Also: Immer schön Kondome benutzen! Ach ja, Katrin, das T-Shirt kriegst du. Sobald du das Balg hast, musst du dich mindestens 18 Jahre lang darum kümmern. Wahrscheinlich sogar 25 Jahre lang dessen Wäsche waschen. Frag mal meine Mutter, wie das ist! Dabei kriegen in unserem Rechtsstaat selbst Mörder höchstens 25 Jahre Freiheitsentzug. Wir finden das ungerecht. Deshalb spenden wir dir etwas Trost. Ja?



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 192 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 192/193 mit Hersteller-Hotlines.



Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an LESERBRIEFE@PCACTION.DE mit dem Stichwort „HER DAMIT!". Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.

DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

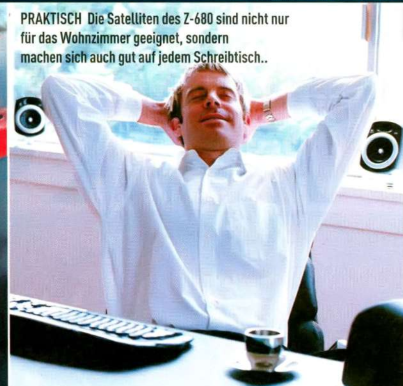
1 Poster „American Conquest"
(Format DIN A1, fast keine Gebrauchsspuren!)

1 Handyhalter „QDI Mainboards"
(albern, Handy not included, aber nützlich!)

1 Baseball-Kappe „Iron Storm"
(na ja, es ist halt 'ne Baseball-Kappe, ne?)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Katrin Löwe, Berlin (T-Shirt „Anno 1503"), **Michael Steinkamp, Münster** (Mouse-Pad „Stronghold Crusader"), **Sven Mueelich, Heidenheim** (verknicktes Poster „Cossacks")





PRAKTISCH Die Satelliten des Z-680 sind nicht nur für das Wohnzimmer geeignet, sondern machen sich auch gut auf jedem Schreibtisch..

Surround für alle Ohren

Mit gleich zwei neuen 5.1-Systemen blasen die Schweizer Multimediakünstler von Logitech zur Klang-Attacke.

Home-Cineasten und Spieler aufgepasst – der Z-680 ist Logitechs neues Soundsystem-Flagschiff der Z-Serie. Wollen Sie DVDs, MP3s auf Konsole oder PC genießen, bietet Ihnen der Z-680 einen erstklassigen Klang. Der Clou dabei: Dank mehreren Anschlussmöglichkeiten können bis zu vier Audioquellen parallel andocken und per Fernbedienung auswählen. So sparen Sie sich nerviges Ein- und Ausstöpseln, wenn Sie von PC-Sound zu Ihrer Xbox oder Playstation 2 umschalten wollen! Aber nicht nur Spieler werden ihre Freude am Z-680 haben: Audio-Freaks bekommen dank des integrierten Hardware-Decoders und Dolby Pro Logic II, Dolby Digital und DTS-Sound einen realistischen, digitalen 5.1-Sourround-Sound in ihr Wohnzimmer geliefert – auch wenn die Tonsignale nur aus Stereo-Musikquellen oder DVD-Playern kommen.
Seine 450 Watt lassen die Wände wackeln. Die hohe Ausgangsleistung der Satelliten von 5 x 53 Watt (265 Watt) und des Subwoofers (185 Watt) kommen mit bis zu 114 dB (!!!) nicht nur Ihnen, sondern auch den Nachbarn zugute. Außerdem garantiert das THX-Zertifikat höchste Klangqualität und geniales Kino-Feeling. In Sachen Bedienerfreundlichkeit hat sich Logitech dazu einiges einfallen lassen: Das TouchSound-Control Center mit digitalem Display ermöglicht dem Anwender die Auswahl der Eingangsquellen, Lautstärke und weiterer Soundoptionen, wie Bass, Höhen oder verschiedene Sound-Effekte. Diese Einstellungen können Sie auch bequem vom Sofa aus per Fernbedienung vornehmen. Zur optimalen Ausrichtung der fünf Satelliten lassen sich die Standfüße im Handumdrehen zu Wandhalterungen umbauen.
Der kleine Bruder des Z-680 heißt Z-640 und ist echter 5.1-Spaß für die Gaming-Fraktion. Der Logitech Z-640 ist die kleinere Variante des Z-680. Die Satelliten (5 x 6 Watt) und der Zwei-Kammer-Subwoofer (21 Watt) bieten kraftvollen Sound beim Spielen am PC und an der Spielkonsole. Dank der integrierten Matrix-Technologie wird selbst dann 5-Kanal-Surround-Sound emuliert, wenn das Spiel nur 4-Kanal-Sound bietet. Der Sound lässt sich bequem über Regler am Center-Lautsprecher steuern, welcher auch über einen Kopfhöreranschluss verfügt. Bedienerfreundlichkeit wird auch bei diesem System groß geschrieben: Verschiedenfarbige Kabel erleichtern die Installation der Lautsprecher am PC oder Konsole. Eine interne Kabelaufwicklung vermeidet Kabelgewirr. Wie beim Z-680 können die Standfüße der Satelliten zur Wandhalterung umfunktioniert werden. Fazit: Für den ambitionierten Zocker mit kleinem Geldbeutel ist der Z-640 erste Wahl, während der Z-680 den Semi-Profi unter den Klangenthusiasten anspricht. Beide Geräte sind hochwertig verarbeitet und besitzen eine erstklassige Soundqualität, wie das Qualitätssiegel der THX-Zertifizierung beweist.



EDEL Der Z-680 ist mit 450 Watt Effektivleistung (RMS) das 5.1-Flaggschiff der aktuellen Z-Serie von Logitech.

KLEIN ABER OHO Mit 30 Watt Effektivleistung und doppelter Basspower ist der Z-640 besonders gut für den Heim-PC geeignet.



Kompetente Beratung und freundliches Fachpersonal sind leider nicht immer selbstverständlich!

Foto: action press

Hast du 'n Rat ab?

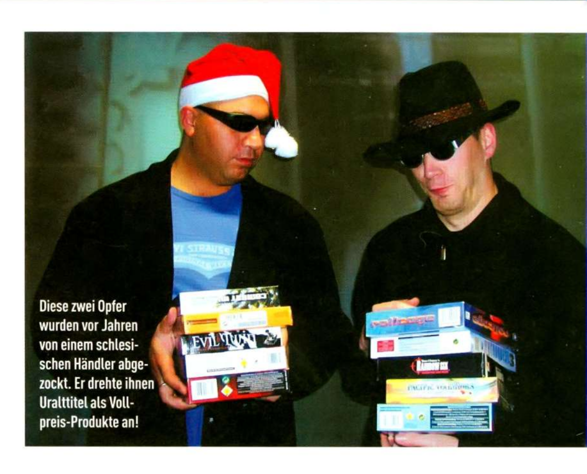
Wie gut werden Zocker beim Spielekauf wirklich beraten? Um dies herauszufinden, mimten wir in diversen Kaufhäusern inkognito einen Kunden.

Schon vor zwei Jahren beschäftigte uns die Frage, ob der Kunde in den Computerspiel-Abteilungen deutscher Kaufhäuser wirklich König ist. Das Ergebnis war nicht gerade berauschend. Damals kamen wir zu dem Schluss, dass man eigentlich fast nur in kleineren Fachgeschäften kompetent beraten wird. Wie ist die Situation heute? Hat sich die Beratung verbessert? Schließlich handelt es sich um einen Industriezweig, der seit Jahren einen höheren Umsatz erwirtschaftet als beispielsweise die Filmbranche. Inkognito mimten Ahmet Iscitürk und Alexander Geltenpoth unwissende Konsumenten. Die Besuche erfolgten abseits der Hauptstoßzeiten, um zu gewährleisten, dass die Verkäufer überhaupt die nötige Zeit aufbringen können, alle Fragen ausführlich zu beantworten.

Das PC ACTION-Team erstellte dazu eine Liste mit Fragen: Als Besitzer eines brandneuen, schnellen PCs heuchelten wir Interesse an einem Action-Spiel. Stellt uns der Händler alle Highlights vor und kann er die Unterschiede zwischen *Mafia, UT 2003, Battlefield 1942, Hitman 2* und *Jedi Knight 2* erläutern? Außerdem konfrontierten wir ihn mit einem Technik-Problem, das wir nur laienhaft beschrieben. Wir gaben an, das Spiel *Jedi Knight 2* stürze sofort nach dem Start ab. Ein Profi könnte das Problem exakt erläutern und erklären, dass der mit WinXP gelieferte Detonator-Treiber kein OpenGL unterstützt. Doch selbst halbwegs versierte Computeranwender würden zur Lösung ein Treiberupdate vorschlagen. Die nächste Frage befasste sich mit Sportspielen: Würden uns die Verkäufer informieren, dass die neuen Produkte der Serien von EA erst demnächst erscheinen, uns zu Titeln anderer Hersteller raten oder uns gar die zwölf Monate alten Vorgänger empfehlen?

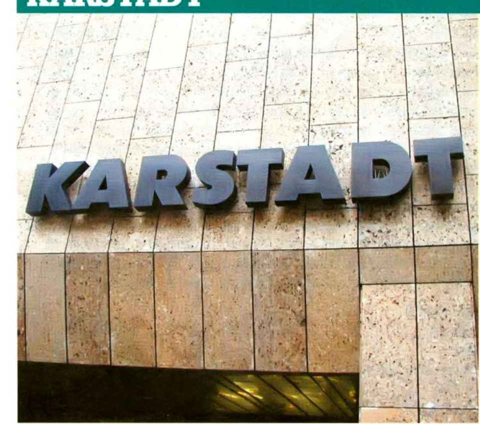
Schließlich suchten wir ein Weihnachtsgeschenk für einen imaginären Neffen. Sein Lieblingsspiel sei *C&C*, aber er habe nur einen P 600. Inwieweit berücksichtigt der Händler die langsame Hardware? Empfiehlt er uns gute Budgettitel oder kennt sich der Verkäufer nur mit aktueller Software aus? Ferner gaben wir vor, der Neffe sei erst zwölf Jahre alt und unsere Schwester kontrolliere, was er so zockt. Kennt der Händler die Altersempfehlung der USK?

Nach den Ergebnissen des vergangenen Händlertests waren wir aufs Schlimmste gefasst. Zu unrecht, wie wir glücklicherweise feststellten. Endlich haben offenbar auch die großen Handelsketten erkannt, dass Spieleabteilungen für gute Umsätze sorgen, für die sich mehr Engagement lohnt: Bei unseren nicht repräsentativen Stichproben berieten uns überwiegend Verkäufer, die anscheinend selbst leidenschaftlich gern am PC daddeln. Folglich erhielten wir mehrheitlich eine erstaunlich kompetente Beratung. Interessant allerdings, dass fast alle die USK-Altersempfehlung als rechtsverbindlich einstufen, obwohl hierzu noch keine gesetzliche Verpflichtung besteht. Servicewüste Deutschland? Zumindest bei unseren Testkandidaten trifft diese überstrapazierte Phrase nicht zu.



Diese zwei Opfer wurden vor Jahren von einem schlesischen Händler abgezockt. Er drehte ihnen Ualttitel als Vollpreis-Produkte an!

KARSTADT



Die Abteilung ist relativ klein, doch sehr übersichtlich. Alle aktuellen Titel sind erhältlich. Auch ältere Klassiker findet man problemlos. Der Verkäufer ist nett und geduldig. Er empfiehlt *UT 2003, Mafia, Morrowind* und *Warcraft 3*. Zu jedem der genannten Titel erzählt er ein bisschen über die Spielmechanik, Hardware-Anforderungen und freundlicherweise klärt er uns auch darüber auf, dass nur *UT 2003* und *Warcraft 3* mehrspielerfähig sind. Bei der Frage, welches Fußball- oder Sportspiel zu empfehlen ist, muss er passen, doch sofort ruft er zwei jüngere Kollegen, die uns gern Auskunft erteilen. Sie empfehlen *FIFA 2002* und erwähnen, dass die EA-Sports-Titel jährlich geupdatet werden. Mit gespielter Unsicherheit kommen wir auf unser Technik-Problem zu sprechen. Das Ganze scheint ihnen nicht neu zu sein und somit rät man uns zu einem Treiber-Update. Sehr gut! Jetzt fragen wir noch nach einem Spiel für unseren Neffen mit der Uralt-Krücke. Die Empfehlung des Verkäufers: *Worms Armageddon*. Begründung: Kostet nicht einmal zehn Euro, ist mehrspielertauglich und läuft auch auf alten Rumpeln. Das finden wir gut!

Battlefield 1942	€ 49,-
Hitman 2	€ 40,-
Mafia	€ 44,-
Rollercoaster Tycoon 2	€ 45,-
UT 2003	€ 45,-
Warcraft 3	€ 44,-



KAUFHOF



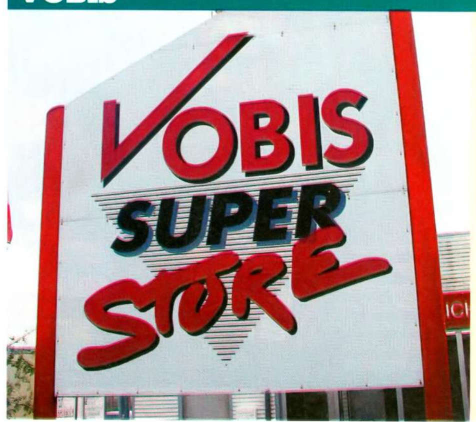
Zuerst fällt auf, dass die Spiele-Abteilung in Sachen Vielfalt zu wünschen übrig lässt. Zwar findet man aktuellere Hits problemlos. Da aber für Computerspiele quasi nur eine große Regalwand vorhanden ist, sind Defizite vorprogrammiert. USK-18-Titel werden in einer Vitrine aufbewahrt und nur an volljährige Personen abgegeben. Indizierte Spiele gehen überhaupt nicht über den Ladentisch. Bei unserer Frage nach Action-Titeln, die unseren dicken 2-GHz-Rechner ausreizen, werden wir vom Verkäufer vorbildlich beraten. Er kennt nicht nur alle Titel, sondern scheint Sie auch wirklich gespielt zu haben. Kommen wir zum Treiber-Problem. Er empfiehlt uns ein Treiber-Update und erwähnt, dass dies ohne Internet-Anschluss etwas aufwendiger werden könne. Bei der Frage nach Sportspielen wurden die obligatorischen EA-Sports-Titel genannt. Auf die Frage, welches Spiel für unseren Fake-Neffen mit dem Uralt-PC zu empfehlen ist, nennt er uns gleich eine Vielzahl von Titeln. Er erwähnt auch, dass die auf der Verpackung angegebenen Hardware-Anforderungen meist etwas „geschmeichelt" und daher nicht immer unbedenklich sind.

Battlefield 1942	€ 50,-
Hitman 2	€ 45,-
Mafia	€ 45,-
Rollercoaster Tycoon 2	–*
UT 2003	€ 50,-
Warcraft 3	€ 45,-

* Nicht erhältlich gewesen

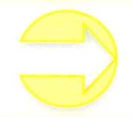


VOBIS



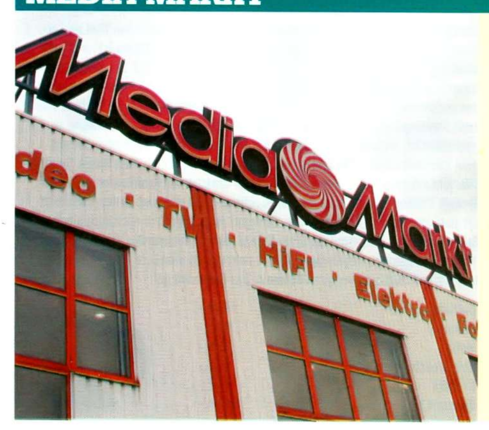
Die Vobis-Kette ist eigentlich auf Hardware spezialisiert. Da gerade Käufer von Komplett-PCs gerne auch gleich ein neues Spiel erwerben, bietet man die aktuellsten Hits und diverse Budget-Titel an. Als wir eine Verkäuferin ansprechen, weist Sie uns gleich darauf hin, dass der „Spiele-Fachmann" gerade nicht da sei. Sie würde uns aber trotzdem weiterhelfen, wenn wir Fragen haben. Die nette, ältere Dame ist erstaunlich gut informiert und nennt uns die aktuellsten Titel. *Rollercoaster Tycoon 2* und *Battlefield 1942* seien nicht auf Lager, antwortet Sie uns, als wir gezielt nachfragen. Unser Treiber-Problem überfordert ihr Wissen jedoch ein wenig. Zwar sei ihr bekannt, dass Windows XP mit manchen Spielen nicht so richtig wolle, aber eine echte Lösung könne Sie uns leider nicht anbieten. Auf unsere Frage nach Sportspielen bekommen wir ausnahmsweise auch mal was anderes empfohlen als EA-Sports-Titel. Als wir nach Spielen fragen, die auch auf dem P600 unseres Neffen laufen, zeigt Sie uns zahlreiche Budget-Titel und weist darauf hin, dass man originalverpackte Spiele bei Nichtgefallen umtauschen könne.

Battlefield 1942	–*
Hitman 2	€ 45,-
Mafia	€ 50,-
Rollercoaster Tycoon 2	–*
UT 2003	€ 55,-
Warcraft 3	€ 50,-



* Nicht erhältlich gewesen

MEDIA MARKT



Mal sehen, ob wir wirklich nicht blöd sind. Wir müssen kurz warten, der Verkäufer füllt die nach Genre sortierten Regale auf, beantwortet dann aber ohne Umschweife unsere Fragen. Trotz seiner Eile bleibt er höflich und erklärt ziemlich knapp, aber mit Fachwissen die Unterschiede zwischen gewöhnlichen Ego-Shootern, vorrangig online gezockten Ballerspielen und Actiontiteln, die in der Verfolgersperspektive gespielt werden. Für unser technisches Problem mit *Jedi Knight 2* rät er uns, die neuesten Treiber zu installieren. Problem erkannt. Auf die Frage nach einem Fußballspiel will er wissen, ob wir einen Manager oder ein Actionspiel bevorzugen. Schließlich verweist er darauf, dass die neuen Teile der Serien – *FIFA 2003* und *FM 2003* – erst demnächst erscheinen. Auch im Bereich der Strategiespiele kennt sich der Verkäufer aus: In schneller Folge stellt er einige sehr gute Echtzeitstrategiespiele vor, die auch auf einem P600 Spaß machen. *Warcraft 3* ruckele etwas, laufe aber noch. Recht hat er! Media Markt hält sich an die Vorgaben der USK. Spiele für Volljährige sind sogar gesondert mit einem gelben Klebeband gekennzeichnet.

Battlefield 1942	€ 50,-
Hitman 2	€ 45,-
Mafia	€ 45,-
Rollercoaster Tycoon 2	€ 50,-
UT 2003	€ 50,-
Warcraft 3	€ 44,-



PRO MARKT



Der Verkäufer in der Abteilung berät einen Kunden. Erst nach rund fünf Minuten können wir auf uns aufmerksam machen. Einige Minuten später fragt er nach unserem Begehr. Als wir unsere Frage nach PC-Spielen stellen konnten, entschuldigt er sich wieder und steht dem anderen Kunden weiter zur Seite, der sich für Hardware interessiert. Geduldig warten wir und inspizieren das Angebot: Die Produkte liegen ohne erkennbare Ordnung aus, darunter sogar uralte Spiele, deren Preise noch in DM ausgezeichnet sind. Erst nach längerer Suche finden wir fünf der sechs Titel. Falls *Rollercoaster Tycoon 2* doch zum Sortiment gehört, war es gut versteckt. Eine weitere Viertelstunde stehen wir uns die Beine in den Bauch. Der Verkäufer scheut uns wie der Teufel das Weihwasser und verschwindet mehrfach im Lager oder Büro. Schließlich beratschlagen wir das weitere Vorgehen. Damit hatten wir nicht gerechnet: Sollen wir die Presseausweise zücken, uns zu erkennen geben und eine Beratung erzwingen? Der gewöhnliche Kunde hat diese Möglichkeit auch nicht, also verzichten wir darauf und räumen enttäuscht das Feld.

Battlefield 1942	€ 47,-
Hitman 2	€ 46,-
Mafia	€ 45,-
Rollercoaster Tycoon 2	–*
UT 2003	€ 50,-
Warcraft 3	€ 45,-



* Nicht erhältlich gewesen

SATURN



Der Verkäufer kommt unaufgefordert auf uns zu und widmet uns eine Dreiviertelstunde seiner Zeit. Nach wenigen Sekunden wird klar: Der Mann ist selbst Zocker, dem die einzelnen Spiele bekannt sind. Er empfiehlt uns *Mafia, Hitman 2* und für den schmalen Geldbeutel *AvP 2*. Er verheimlicht uns auch nicht, dass die deutsche Version von *AvP 2* entschärft ist. Bei unserer Frage nach *Battlefield 1942* und *UT 2003* weist er auf den Mehrspielercharakter dieser Ego-Shooter hin. Für unser dilettantisch vorgetragenes Absturz-Problem mit *Jedi Knight 2* wagt er keine Ferndiagnose, bietet uns aber an, den Rechner zu untersuchen, wenn wir ihn vorbeibringen. Als wir ein Fußballspiel verlangen, rät er uns ab: „Das neue *FIFA* kommt bald, so lange würde ich noch warten". Ausgezeichnet! Lediglich beim Strategiespiel für den imaginären Neffen mit seinem P600 kommt er etwas ins Schleudern. *Warcraft 3* sei auf der Hardware viel zu langsam. Stattdessen rät er uns zu einem guten Aufbaustrategiespiel. Die USK gilt laut unserem Verkäufer als rechtsverbindlich, bei den „Nicht unter 18"-Titeln werde ein Altersnachweis verlangt.

Battlefield 1942	€ 44,-
Hitman 2	€ 45,-
Mafia	€ 45,-
Rollercoaster Tycoon 2	€ 45,-
UT 2003	€ 50,-
Warcraft 3	€ 44,-



Alle getesteten Händler im Vergleich

Kriterium	Karstadt	Kaufhof	Media Markt	ProMarkt	Saturn	Vobis
x2 Angebotsvielfalt	4,0	2,0	5,0	3,0	5,0	1,0
x1 Angebotspräsentation	4,0	3,0	5,0	2,0	4,5	3,0
x2 Preis	5,0	3,5	3,5	4,0	4,5	2,5
Wertung Angebot	22,0	14,0	22,0	16,0	23,5	10,0
x2 Beratung Verfügbarkeit	4,5	4,5	3,5	-*	4,5	3,5
x1 Beratung Freundlichkeit	4,5	4,5	4,0	-*	4,5	4,0
x2 Kompetenz Software	3,0	4,5	5,0	-*	4,0	2,0
x1 Kompetenz Technik	4,0	4,0	4,0	-*	2,5	2,0
Wertung Beratung	23,5	26,5	25,0	-*	24,0	17,0
Gesamt (0-55 Punkte)	45,5	40,5	47,0	16,0*	47,5	27,0

* Eine Beratung fand nicht statt!

Insgesamt 55 Punkte erreichbar, davon 25 Punkte durch das Angebot, 30 Punkte durch Beratung.

PRO KRITERIUM 5 PUNKTE MAXIMAL: 5,0-4,5 = ↑; 4,0-3,5 = ↗; 3,0-2,0 = →; 1,5-0,5 = ↘; 0,0 = ↓

WERTUNG ANGEBOT: 25,0-22,5 = ↑; 22,5-17,5 = ↗; 17,0-10,0 = →; 9,5-2,5 = ↘; 2,0-0,0 = ↓

WERTUNG BERATUNG: 30,0-27,0 = ↑; 26,5-21,0 = ↗; 20,5-12,0 = →; 11,5-3,0 = ↘; 2,5-0,0 = ↓

WERTUNG GESAMT: 55,0-49,5 = ↑; 49,0-38,5 = ↗; 38,0-22,0 = →; 21,5-5,5 = ↘; 5,0 = ↓

KOMMENTAR ALEXANDER GELTENPOTH



Seit dem Test bringe ich den Verkäufern in den großen Handelsketten mehr Respekt entgegen. Mit einer Engelsgeduld ertrugen sie die dümmsten Fragen, bei denen jeder PC ACTION-Leser lachend zusammengebrochen wäre und wir uns ständig das Grinsen verkneifen mussten. Wagten Sie auf eine professionelle und kompetente Beratung vor zwei Jahren kaum zu hoffen, so dürfte dies heute fast schon selbstverständlich sein. Die kleinen Fachgeschäfte verlieren damit noch lange nicht ihre Legitimation: Trotz des großen Angebots der Handelsketten fehlten einige Nischenprodukte und sämtliche indizierten Spiele.

KOMMENTAR AHMET ISCITÜRK



Wer hätte das gedacht? Alle von uns getesteten Verkäufer waren äußerst nett. Und das, obwohl wir uns wirklich größte Mühe gaben, so bescheuert wie möglich zu wirken. Selbst Sätze wie „Ich hab einen Pentium mit 60 Gigabyte Arbeitsspeicher" oder „*Morrowind*? Kann man da auch Aliens abballern?" brachten das Fachpersonal nicht dazu, sofort aus dem Fenster zu springen. Zudem waren die meisten Testpersonen kompetent und gaben mir wirklich das Gefühl, dass in meinem Gegenüber das Herz eines Spielers schlägt. Übrigens war es in allen getesteten Geschäften möglich, originalverpackte Ware umzutauschen.

Die kannst du dir schenken!



In den Sack damit! Und dazu noch ein paar Spiele und etwas Hardware.

... oder noch besser: schenken lassen! Gemeint sind natürlich die Produkte und nicht die wilde Gina. Wer würde die nicht gerne unter dem Weihnachtsbaum auspacken?

Heiligabend steht vor der Tür! Das Fest der Liebe bedeutet Harmonie, Frieden und Glückseligkeit. Zumindest im Märchenbuch kommt das so rüber. In Wirklichkeit arten die letzten Wochen des Jahres bisweilen in puren Terror aus. Was schenke ich wem? Wie schaffe ich es, Omas Kräuter-Kekse aufzufressen und danach trotzdem mit einem Lächeln weiterzuleben? Wie weiche ich beim Einkaufsbummel all den Weihnachtsmännern mit den Spenden-Büchsen aus? Bei diesem Trubel kann man froh sein, wenn man als Zocker ein richtig gutes Spiel unter dem Weihnachtsbaum liegen hat. Es gäbe nichts Schlimmeres, als an den Feiertagen mit solchen Rohrkrepierern wie der *Moorhuhn Compilation* vorlieb nehmen zu müssen. Welche Highlights 2002 haben Sie noch nicht gezockt? Bei all den Spielen, die so übers Jahr erscheinen, verliert man schnell den Überblick. Wir präsentieren Ihnen unsere Favoriten dieses Jahres und sorgen dafür, dass bei Ihnen über die Feiertage der Spielspaß nicht auf der Strecke bleibt!



CHRISTIAN BIGGE

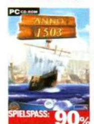
No One Lives Forever 2



Sie stehen auf Ego-Shooter und auf schrägen Humor? Dann werden Sie ohne *NOLF 2* nicht glücklich! Retro-Agentin Cate Archer rettet die Welt mit jeder Menge Charme und Esprit. Klasse!

VERTRIEB: MONOLITH/VIVENDI UNIVERSAL
AUSGABE: 11/2002 | **PREIS:** CA. € 45,-

Anno 1503



Ja, *Anno 1503* hatte anfangs kleinere Schwächen. Und? Inzwischen ist der erste (Beta-)Patch erschienen. Außerdem gibt es derzeit kein anderes Aufbaustrategiespiel mit höherem Suchtfaktor.

VERTRIEB: SUNFLOWERS/ELECTRONIC ARTS
AUSGABE: 12/2002 | **PREIS:** CA. € 45,-

Dungeon Siege



Dieser Action-Rolli ist optisch grandios und bietet zudem einen stattlichen Spielumfang. Wer Monster-Kloppereien mag, sollte sich *Dungeon Siege* unter den Weihnachtsbaum legen.

VERTRIEB: GAS POWERED GAMES/MICROSOFT
AUSGABE: 5/2002 | **PREIS:** CA. € 40,-



HARALD FRÄNKEL

NHL 2003



Das beste Sportspiel für den PC! Fußball ist ja doch nur was für Andy Möllers und andere Weichkekse. Versuchen Sie Ihr Glück mit den wirklich harten Kerls. (Body-)Check it out!

VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS
AUSGABE: 10/2002 | **PREIS:** CA. € 45,-

Medal of Honor: Allied Assault



Was *Der Soldat James Ryan* für Filmfans ist, ist *Medal of Honor* für Ego-Shooter-Jünger! Beklemmend und kinoreif inszeniert. Dazu gibt's eine Menge spielerischer Abwechslung.

VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS
AUSGABE: 2/2002 | **PREIS:** CA. € 45,-

Aliens versus Predator 2



AvP 2 ist zwar schon ein Jahr alt und deshalb grafisch nicht mehr ganz frisch. ABER: Mittlerweile kriegen Sie es für schlappe 20 Euro! Sie wollen sich gruseln? Greifen Sie zu!

VERTRIEB: VIVENDI UNIVERSAL
AUSGABE: 12/2002 | **PREIS:** CA. € 20,-

JOACHIM HESSE

Mafia



Neben *UT 2003* für mich das beste Spiel des Jahres. Wer ein Faible für Gangster-Geschichten hat, macht mit dem Kauf keinen Fehler. Einen dicken Rechner braucht die Spitzengrafik aber schon.

VERTRIEB: TAKE 2
AUSGABE: 09/2002 | **PREIS:** CA. € 36,-

Carcassonne



Carcassonne ist das beste Brettspiel der Welt. Wer etwas anderes behauptet, zieht sich meinen Zorn zu. Dank der PC-Umsetzung kann ich jetzt auch mit Freunden über das Internet daddeln.

VERTRIEB: KOCH MEDIA
AUSGABE: 12/2002 | **PREIS:** CA. € 20,-

Serious Sam 2

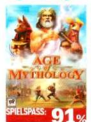


Die verrückten Entwickler aus Kroatien haben mit ihrer *Serious Sam*-Reihe einfach den Vogel abgeschossen: Nie gab es mehr Gegner zum Abballern auf einem Haufen. Immer wieder gut!

VERTRIEB: TAKE 2
AUSGABE: 02/2002 | **PREIS:** CA. € 15,-

ALEXANDER GELTENPOTH

Age of Mythology



Der Nachfolger von *Age of Empires 2* wird garantiert für mindestens zwei Jahre ein Dauerbrenner. Griechen, Ägypter und Wikinger geben sich aufs Maul, alleine oder gegen Freunde im Netz.

VERTRIEB: MICROSOFT
AUSGABE: 11/2002 | **PREIS:** CA. € 50,-

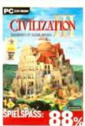
Morrowind



Seit November lockt die deutsche Fassung des besten Rollenspiels neben *Gothic 2*. Epischer Umfang, grandiose Grafik, eine lebendige Welt und eine tolle Atmosphäre. Was will man mehr?

VERTRIEB: UBI SOFT
AUSGABE: 06/2002 | **PREIS:** CA. € 45,-

Civilization 3



Es gibt sie noch, die gute Rundenstrategie! Hier können Sie siedeln, bauen, Technologien entwickeln und Kriege führen bis zum Abwinken. Bis zum Abwinken Ihrer Gegner natürlich.

VERTRIEB: INFOGRAMES
AUSGABE: 03/2002 | **PREIS:** CA. € 36,-

BERND
HOLTMANN

Athlon XP 2700+



Mit 2,17 Gigahertz Taktfrequenz ist der SockelA-Prozessor ein perfekter Prozessor für die neuen Nforce2-Mainboards wie das K7N2 von MSI. Ein echtes Traumduett.

HERSTELLER: AMD
TELEFON: 089-450530 | **PREIS:** CA. € 375,-

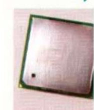
K7N2



USB 2.0, PC400-Speicherunterstützung, Onboard-Sechskanal-Sound und zwei Onboard-Netzwerkkarten, AGP8X-Support – das allerdings nur für AMD-Prozessoren

HERSTELLER: MSI
TELEFON: 069-408930 | **PREIS:** CA € 125,-

Pentium 4, 2.667 MHz



Das MHz-Monster basiert auf Intels Northwood-Kern und ist nach Einführung des neuen P4 stark im Preis gefallen. Spendieren Sie der CPU ein Sockel478-Mainboard.

HERSTELLER: INTEL
TELEFON: 089-991430 | **PREIS:** CA. € 400,-

P4PE



Sehr gut ausgestattetes Sockel478-Mainboard, das auch den neuen Pentium 4 mit 3,06 GHz (ca. 700 Euro) und dessen Hyper-Threading-Technik unterstützt. Erste Klasse!

HERSTELLER: ASUS
TELEFON: 02102-95990 | **PREIS:** CA. € 300,-

SP7200T2 Pure



Die günstigste 3D-Grafikkarte mit Geforce4-Ti-4200-Chip besitzt lediglich einen VGA-Ausgang und keine Zusatzausstattung. Guter Kauftipp für PCs ab 1.200 MHz.

HERSTELLER: SPARKLE
TELEFON: 01805-905040 | **PREIS:** CA. € 150,-

3D Prophet 9700 Pro



Beste High-End-Grafikkarte. Dank Radeon 9700 Pro komplett kompatibel zu DirectX 9 und schneller als Geforce4 Ti-4600. Mit dicker Ausstattung, TV-Out und DVI-Out.

HERSTELLER: HERCULES
TELEFON: 0190-662789 | **PREIS:** CA. € 500,-

LS902UT



Erstklassiger 19-Zöller mit Lochmaske (0,26 mm) und leichter Wölbung. Mit einer Horizontalfrequenz von 30 bis 96 kHz stellt er hohe Auflösungen flackerfrei dar.

HERSTELLER: IIYAMA
TELEFON: 0800-1003435 | **PREIS:** CA. € 250,-

Flexscan L565



Sehr teuer, dafür aber kristallscharfer 17-Zoll-Flachbildschirm mit erstklassigen Leistungswerten. 25 ms Reaktionszeit reichen auch für rasante Ego-Shooter.

HERSTELLER: EIZO
TELEFON: 02153-7330 | **PREIS:** CA. € 1.100,-

Soundblaster Audigy 2



Soundkarten-Flaggschiff mit allen 3D-Soundfeatures, Spitzenklang (24 Bit/192 kHz), unterstützt Dolby-Digital-EX (7-Kanal-Surround-Sound) und digitale Anschlüsse.

HERSTELLER: CREATIVE
TELEFON: 00353-14380000 | **PREIS:** CA. € 150,-

DVR-104



Nie wieder Jukebox spielen – mit dem DVD-Brenner und der beigelegten Software erstellen Sie eigene DVD-Filme und können auch schnell PC-Backups machen.

HERSTELLER: ASUS
TELEFON: 02102-95990 | **PREIS:** CA. € 300,-

Xboard



Sehr edles Kunststoff-Mauspad, das es in fünf Farben gibt. Eine besonders gute Wahl in Kombination mit einer kabellosen Logitech-Maus wie der MX700.

HERSTELLER: KRYPTEC
TELEFON: 02051-24713 | **PREIS:** CA. € 20,-

MX 700 Cordless Optical



Erstklassige Funkmaus mit optischem Sensor, Ladestation und sieben Tasten. Im Vergleich sehr hochauflösend (800 dpi) und für Actionspiele eine sehr gute Wahl.

HERSTELLER: LOGITECH
TELEFON: 089-894670 | **PREIS:** CA. € 70,-



TANJA
BUNKE

Gothic 2



Gothic 2 lässt Stunden wie Minuten vergehen: knallharte Kämpfe, ausgeklügelte Rätsel und eine ausgewogene Charakterentwicklung. Meine absolute Nr. 1 in puncto Action-Rollenspiele.

VERTRIEB: JOWOOD
AUSGABE: 12/2002 | **PREIS:** CA. € 45,-

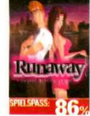
Warcraft 3



Wenn Sie eine Herausforderung suchen und nervenaufreibende Schlachten nicht scheuen, sollten Sie sich *Warcraft 3* grapschen. Mehr Taktik finden Sie in keinem anderen Strategiespiel.

VERTRIEB: VIVENDI UNIVERSAL
AUSGABE: 07/2002 | **PREIS:** CA. € 36,-

Runaway



Lust, sich mal wieder das Hirn bis in die letzte Windung zu zermartern? Können Sie haben. Mit dem Comic-Adventure *Runaway*. Hier gibt's Knobelspaß à la *Monkey Island 4*. Zugreifen!

VERTRIEB: DIGITAL TAINMENT POOL
AUSGABE: 12/2002 | **PREIS:** CA. € 35,-

BENJAMIN
BEZOLD

James Bond 007: Nightfire



Nightfire ist meine Nummer 1. *NOLF 2* mag einen Tick besser sein, aber was gibt es für einen alten Bond-Fan Schöneres, als den einzig wahren Geheimagenten steuern zu dürfen?

VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS
AUSGABE: 12/2002 | **PREIS:** CA. € 45,-

Jedi Knight 2



Es gibt wenige Spiele, die ich zweimal durchzocke. *Jedi Knight 2* gehört dazu. Weil's geil aussieht, sich klasse anhört und eine fantastische *Star Wars*-Atmosphäre besitzt.

VERTRIEB: ACTIVISION
AUSGABE: 04/2002 | **PREIS:** CA. € 50,-

Comanche 4



Obwohl ich eher auf realistische Flugsimulationen stehe, hat mich das actionlastige *Comanche 4* sofort in seinen Bann gezogen. Nicht zuletzt wegen der bahnbrechenden Grafik.

VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS
AUSGABE: 01/2002 | **PREIS:** CA. € 25,-

CHRISTIAN
SAUERTEIG

FM 2003



Oooh, wie ist das schön! Mehr Spielspaß und Authentizität bietet kein anderer Manager. Außerdem kann ich nur hier meinen geliebten Heimatverein Göttingen 05 an die Weltspitze führen.

VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS
AUSGABE: 12/2002 | **PREIS:** CA. € 45,-

Battlefield 1942



Packendere Mehrspieler-Action jenseits futuristischer E-Sport-Arenen bietet kein anderer Shooter. Und der geschichtlich interessante Background sorgt für reichlich Atmosphäre. Genial!

VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS
AUSGABE: 10/2002 | **PREIS:** CA. € 45,-

FIFA 2003



Runderneuerte Fußballsimulation, die diesen Namen auch verdient. Für Fußballfans ein Muss. Zahlreiche Spielmodi und unzählige Teams versprechen wochenlangen Spielspaß.

VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS
AUSGABE: 12/2002 | **PREIS:** CA. € 45,-

AHMET
ISCITÜRK

UNREAL TOURNAMENT 2003

SPIELSPASS: 94%

UT 2003 ist für mich beinahe eine religiöse Erfahrung. Top-Grafik, Top-Sound, Top-Gameplay. Wer auch nur ein kleines bisschen für Ego-Shooter übrig hat, kommt daran nicht vorbei.

VERTRIEB: INFOGRAMES
AUSGABE: 10/2002 | **PREIS:** CA. € 45,-

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN



Eine spannende Story, der beste Soundtrack des Jahres und das fesselnde Gameplay machen diesen Titel zu einem meiner persönlichen Favoriten. Ist aber definitiv nicht für Kinder geeignet!

VERTRIEB: EIDOS
AUSGABE: 10/2002 | **PREIS:** CA. € 40,-

Soldier of Fortune 2: Double Helix



Sind Sie mit Robotern zufrieden? Dann greifen Sie zur deutschen Version und werden trotz fehlender Splatter-Effekte mit Spielspaß verwöhnt. Wer kein Deutsch kann, holt sich die Import-Version!

VERTRIEB: ACTIVISION
AUSGABE: 06/2002 | **PREIS:** CA. € 40,-



CATE ARCHER LOOK-ALIKE

Das ist scharf!

Cate Archer hat's drauf! Die smarte Superagentin rettet in *No One Lives Forever 2* nicht nur zum zweiten Mal die Welt, sie macht dabei auch noch in jeder Situation eine gute Figur. Das haben Sie auch drauf, oder?

Gemeinsam mit Vivendi Universal starten wir hiermit den großen
Cate Archer Character and Look-alike Contest!

WER DARF MITMACHEN?

Jedes Mädel, das mindestens 18 Jahre alt ist. (Humor, ein Faible für Computerspiele und marginales Interesse an einer Model-Karriere schaden auch nicht ;o)

WIE FUNKTIONIERT'S?

Bitte senden Sie ein Porträt- und ein Ganzkörperfoto (am besten im Cate-Look) sowie ein Kurzporträt von Ihnen an folgende Adresse:

Computec Media AG
PC Action
Kennwort: NOLF 2
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Alternativ können Sie uns auch eine E-Mail senden an:
gewinnspiel@pcaction.de, Kennwort: NOLF 2

CONTEST

SO GEHT'S WEITER:

Die charmantesten Bewerberinnen werden wir Ihnen in den folgenden Ausgaben der PC ACTION vorstellen. Unter allen Einsendungen wählen unsere Leser die drei Siegerinnen der Vorentscheidung aus. Diesen Damen werden wir im Rahmen eines persönlichen Gesprächs auf den Zahn fühlen, um das cleverste, smarteste und realste Cate-Model zu ermitteln. (Spätere Model-Shootings und Spielvorstellungen in Lifestyle-Magazinen werden angestrebt, können aber nicht garantiert werden.)

DAS GIBT'S ZU GEWINNEN!

Die Siegerin des Cate Archer Character and Look-alike Contests reist als VIP-Special-Guest in Begleitung des PC-ACTION-Chefredakteurs Christian Bigge und des PR-Leiters von Vivendi Universal, Leo Jackstädt, zu einem internationalen VIP-Event nach Berlin, Übernachtung in einem First-Class-Hotel inklusive. Zudem erhält die Gewinnerin selbstverständlich ein komplettes, maßgeschneidertes Outfit im Cate-Archer-Look. Das Outfit umfasst eine Lederjacke, Stiefel, ein passendes Oberteil samt Hose und 70er-Jahre-Accessoires im Gegenwert von ca. 1.000 Euro.

Unter allen Bewerberinnen verlosen wir außerdem je 15
- *NOLF 2*-T-Shirts
- Jewel-Case-Tischkalender 2003
- Originalspiele *NOLF 2*
- Originalspiele *NOLF 1*

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Computec Media AG und von Vivendi Universal dürfen nicht am Gewinnspiel teilnehmen.



Michelle aus Frankreich hat's vorgemacht: Mit dem richtigen Fummel, ein bisschen Schminke und einem hübschen Lächeln wird man zur Super-Agentin.



VORSCHAU

Dich zock ich im Internet!

Milliarden von Spielern haben darauf gewartet, jetzt kommt er endlich: der Mehrspielermodus für CIV 3.

Runden-Strategie | Am 21. November soll *Play the World*, das erste offizielle Add-on zu *Civilization 3*, komplett in Deutsch erscheinen. Sid Meiers Strategie-Experten Firaxis haben sich Zeit gelassen, um das Spiel für Internet-Schlachten fit zu machen. Drei Spielmodi bauten die Amerikaner ein: Die Spieler ziehen entweder nacheinander, gleichzeitig oder bekämpfen sich in einer Echtzeit-Variante. Zudem stecken acht Extra-Völker und jede Menge neuer Details in dem Paket, etwa die Möglichkeit, seine Produktion zu beschleunigen. Wem das 30 Euro wert ist, der sollte sich das Add-on vormerken. JOACHIM HESSE

Info: www.civ3.com



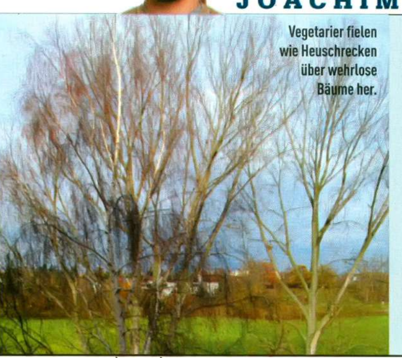
Action-Spieler wegsehen: Für Strategie-Freaks sieht das besser aus als UT 2003.

Wie fast alle Menschen stehen die Kelten total auf Gesichtstattoos und Intim-Piercings.



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER WUNSCHTRÄUME



Vegetarier fielen wie Heuschrecken über wehrlose Bäume her.

Milzbrand im Endstadium?

Der Amerikaner Jack Thompson hat Angst. Angst um seinen zehnjährigen Sohn, den er jeden Morgen zur Schule fährt. Der Grund: Dessen Klassenkameraden spielen *America's Army*, den Gratis-Shooter der US-Regierung. Da trifft es sich doch prima, dass er gleichzeitig auch Rechtsanwalt ist. Laut der Nachrichtenseite ABC-News verklagt er jetzt im Namen von Eltern, deren Kinder bei Schulmassakern ums Leben kamen, das Pentagon. Sein Ziel: sofortiger Stopp des Ego-Shooters. Zitiert wird er mit folgendem Ausspruch: „Während das Verteidigungsministerium in Washington nach dem Scharfschützenmörder fahndet, bildet man [mit *America's Army*] bereits neue Scharfschützen aus, die seinen Platz einnehmen." Endlich mal jemand, der den Durchblick hat. Wäre ja auch zu blöd, wenn an dem Washington-Massaker echte Waffen und ein Psychopath Schuld gewesen wären. Wirklich schade, dass solche Klagen in Deutschland wohl noch weniger Erfolg hätten als in den Vereinigten Staaten. Ich würde mir gerne vom Bundesgerichtshof bestätigen lassen, dass Vegetarier für das Waldsterben verantwortlich sind, Hungersnöte nur entstehen, wenn Ahmet bei McDonald's eine Bestellung aufgibt und Autounfälle grundsätzlich deswegen geschehen, weil Holländer in Deutschland Auto fahren dürfen.

Info: http://abcnews.go.com/sections/wnt/DailyNews/army_game021031.html

Robin Hood für alte Säcke

DEFENDER OF THE CROWN lebt!



Lachen Sie nur: Frauen stehen auf Strumpfhosen und grüne Kutten.

Action-Strategie | Spellbounds *Robin Hood* ist fertig (Test auf Seite 106), jetzt meldet sich auch sein Namensvetter zurück. Bereits vor Urzeiten berichteten wir über *Robin Hood: Defender of the Crown*, den zweiten Teil des 80er-Jahre-Kassenschlagers *Defender of the Crown*. Im Frühjahr 2003 soll der Nachfolger fertig werden. Als Robin Hood müssen Sie das England des 12. Jahrhunderts in vielen Minispielen zur Freiheit führen. 20 Minuten Zwischensequenzen verspricht Cinemaware. JOACHIM HESSE
Info: www.cinemaware.com

Die Freiheit nehm ich mir

In O.R.B. spielen Sie Krieg der Sterne.

Echtzeit-Strategie | Normalerweise steht „Orb" im Englischen für das Wort Kugel. Im gleichnamigen 3D-Echtzeitstrategiespiel ist es die Abkürzung für „Off-World Resource Base" (grob übersetzt „Interstellare Nachschub-Basis"). In den Asteroidengürteln der zwei Planeten Malus und Alyssia kämpfen Sie um Rohstoffe und Macht. Als Weltraum-General befehligt der Spieler über eine Raumschiffflotte. Erscheinen soll das Spiel von Strategy First noch diesen Monat. JOACHIM HESSE
Info: www.strategyfirst.com


Unter dem Elektronenmikroskop wurden erstmals grüne Blutkörperchen entdeckt.

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 ∧ [2]
MAX PAYNE 2
Remedy Entertainment, 2003

2  ∧ [3]
DOOM 3
id Software, 2. Quartal 2003

3  ∧ [6]
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
Valve, 1. Quartal 2003



4  ∧ [10]
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
Ion Storm, 4. Quartal 2003



5 ∧ [9]
UNREAL 2: THE AWAKENING
Legend Entertainment, 4. Quartal 2002

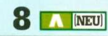


6  ∧ [7]
COMMANDOS 3
Pyro Studios, Sommer 2003



7 ∧ [15]
COMMAND & CONQUER: GENERALS
Westwood Studios, März 2003



8  ∧ [NEU]
SPLINTER CELL
Ubi Soft, Ende Januar 2003




9 V [8]
DUKE NUKEM FOREVER
3D Realms, Winter 2666



10 ∧ [NEU]
RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD
Ubi Soft, Ende Februar 2002

11	∧	[NEU]	ANSTOSS 4 Ascaron Software, Ende November 2002
12	∧	[NEU]	HALO: COMBAT EVOLVED Gearbox Software, Sommer 2003
13	∧	[NEU]	GTA: VICE CITY Rockstar Games, unbekannt
14	∧	[NEU]	STAR TREK: ELITE FORCE 2 Ritual Entertainment, 1. Quartal 2003
15	∧	[NEU]	HALF-LIFE 2 Valve, unbekannt
16	∧	[NEU]	BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON Revolution Software, Ende 2003
17	∧	[NEU]	DTM RACE DRIVER Codemasters, Februar 2003
18	∧	[NEU]	COLD ZERO: THE LAST STAND Drago Entertainment, November 2002
19	∧	[NEU]	NBA LIVE 2003 EA Sports, Ende November 2002
20	–	[20]	STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC Bioware Corp./Lucas Arts, 2.Quartal 2003

DU HAST GEWONNEN!

Peter Mills, Nürtingen
erhält ein Spiel



DER ERSTE KAISER

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Schicken Sie uns eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Haben will"
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de
Unter allen Einsendern ziehen wir einen Gewinner. Der bekommt ein aktuelles Top-Spiel unserer Wahl.



Beine breit für die USA!

Ubi Soft beschreibt SPLINTER CELL als Stealth-Action-Game – ein Mix aus knallharter Action und unauffälligem Schleichen. Ob dieser heikle Spagat gelingt, lesen Sie bei uns!

AUF DVD

Mach's noch mal, Sam!

Video: Sehen Sie selbst, wie Sam den bösen Buben Saures gibt.

Ahmet Iscitürk hat diesen Trick übrigens in unserem Redaktionsflur ausprobiert, was bei den männlichen Kollegen für neidische Blicke sorgte.



Shit! Die Betäubungsgranate hat nicht alle Gegner erwischt. Dann machen wir es halt auf die klassische Art!

Das ist im wahrsten Sinne des Wortes eine bodenlose Frechheit! Müssen wir uns so was bieten lassen?

Blicken wir in die nahe Zukunft. Die digitale Revolution macht vor nichts und niemandem Halt. Es gibt mittlerweile Online-Friedhöfe, Harald Fränkel betreibt exzessiven Cybersex mit älteren Herren und selbst Spionage findet quasi nur noch auf elektronischem Wege statt. Fähige Hacker und Computer-Experten spüren jede noch so geheime Information auf und Spionage-Satelliten sind mittlerweile so effektiv, dass aus dem Weltall Ameisen-Arschhaare im Extrem-Zoom fotografiert werden können. Doch was ist mit der guten alten Handarbeit? Die obersten Führer der amerikanischen NSA (National Security Agency) rufen nun Third Echelon ins Leben und besinnen sich damit auf die klassischen Methoden der Spionage.

GEH HEIM, JAMES!

Die TE-Agenten begeben sich direkt in die Höhle des Löwen und sammeln vor Ort Informationen. Das ist nicht nur eine gefährliche, sondern auch äußerst delikate Angelegenheit. Deshalb müssen alle Operationen für die Öffentlichkeit unbemerkt durchgeführt werden. Third-Echelon-Agenten haben die Aufgabe, die Vereinigten Staaten von Amerika zu „beschützen", und die Erlaubnis, in Erfüllung ihrer geheimen Missionen selbst internationale Abkommen zu unterlaufen. Gegen sie ist also selbst James Bond ein Furz! Es bedeutet aber auch, dass es Third Echelon offiziell nicht gibt und die Regierung die Existenz der Top-Agenten in jedem Fall leugnet. Im Klartext: Sitzen die Buben mal in der Scheiße, stehen sie ganz alleine da.

UMDENKEN IST ANGESAGT

Einer der Spezialisten ist Sam Fisher. Wenn's brenzlig wird, ist er der richtige Mann. Genau am 10. März 2004 sind wieder einmal seine Fähigkeiten gefragt. Der Kontakt zu einer in Georgien operierenden Agentin bricht ab. NSA-Agent Blaustein soll die Spionin finden. Doch auch er verschwindet auf Nimmerwiedersehen. Sam Fisher muss nun klären, was genau passiert ist, eventuelle Gefahrenquellen eliminieren und sämtliche Spuren beseitigen.



Da findet man endlich ein stilles Plätzchen zum Fummeln, und dann platzt einfach dieser Penner rein!

Ja, so ist er halt! Um ihn herum ist die Kacke am dampfen und Sam turnt in der Gegend rum.

Hier übernimmt der Spieler die Kontrolle über den Spitzen-Spion. Der erste Einsatz führt nach Tiflis, der Hauptstadt Georgiens. Dort sollen sich die verschollenen Agenten aufhalten. Aktuellen Informationen zufolge befinden sich die beiden im örtlichen Polizei-Hauptrevier. Da Sie ja nicht einfach durch die Haupttür reinspazieren und am Informationsschalter nach deren Verbleib fragen können (na ja, können vielleicht schon ...), müssen Sie tief in die Agenten-Trickkiste greifen. Schon in der ersten Mission lernen Sie, dass der Schusswaffeneinsatz bei *Splinter Cell* nicht im Vordergrund steht. Wie heißt es doch so schön? Die gefährlichste Waffe ist dein Verstand! Prägen Sie sich diesen Satz genau ein und auch den folgenden Tipp sollten Sie sich rot anstreichen: Licht = Gefahr. Dunkelheit = Schutz.

ES GIBT VIEL ZU TUN

Kommen wir wieder zu unseren vermissten Agenten. Die beiden sind also irgendwo in dem Polizeirevier. Vorsichtig begeben Sie sich zur Hintertür des Gebäudes, schieben die flexible Fiberglas-Kamera darunter hindurch und checken so vorsichtig die Lage. Sie sehen einen schmalen Gang, der von Gefängniszellen gesäumt wird. Ein Wachposten läuft Patrouille. Als er der Tür den Rücken zuwendet, schlüpfen Sie leise in den Raum. Der Wachmann entfernt sich und biegt am Ende des Ganges um die Ecke. Jetzt ist Sam Fishers akrobatisches Talent gefragt. Mit ein paar schnellen Sätzen befördern Sie die Spielfigur bis fast unter die Decke des Raumes, wo sie es sich im Spagat bequem macht. Dieser außergewöhnliche Move funktioniert übrigens nur in schmalen Gängen. Per schallgedämpfter Pistole zerstören Sie nun die Deckenleuchten. Durch den Lärm wird natürlich der Wachposten angelockt. Aber nun ist es stockfinster und Sam quasi unsichtbar. Über den Grad Ihrer Auffälligkeit informiert Sie eine praktische Bildschirmanzeige. Steht der Zeiger ganz links, schöpfen die Gegner keinen Verdacht. Zeigt der Zeiger aber weiter nach rechts, laufen Sie Gefahr, bemerkt zu werden.

DER ANFANG VOM ENDE?

Im Schutz der Dunkelheit warten Sie, bis die Wache nah genug ist. Im richtigen Zeitpunkt stürzen Sie auf den Ahnungslosen herab und befördern ihn ins Reich der Träume. Natürlich könnten Sie den Schergen auch totschießen, aber das wäre uncool. Damit niemand Verdacht schöpft, wird der Bewusstlose geschultert und in einen abgelegenen Raum geschleppt. Weil Sie schon mal da sind, sollte auch gleich der dort befindliche Computer nach wichtigen Informationen durchsucht werden. Gesammelte Hinweise, Nachrichten und Missionsziele lassen sich jederzeit über ein komfortables Menü abrufen. Jetzt aber weiter, denn die Zeit ist knapp! Ein paar Augenblicke später entdecken Sie eine Person, die eventuell etwas wissen könnte. Ganz behutsam schleichen Sie sich an den Typen ran und legen ihm den Arm um den Hals und die Knarre an die Schläfe. Nur allzu bereitwillig beantwortet der Ärmste nun Ihre Fragen, während er sich im Klammergriff befindet. Er erklärt, dass sich die vermissten Agenten gleich im nächsten Raum befinden. Das war die gute Nachricht. Die schlechte lautet: Beide sind tot! Als Sie sich selbst davon überzeugen wollen, geht der Alarm los und eine Wache stürmt herbei. Während Sie mit dem linken Arm Ihren Gefangenen wie einen Schutzschild vor sich herschieben, nehmen Sie den ungebetenen Gast mit der Pistole aufs Korn. Zwei Schüsse genügen. Mit einem Genickschlag wird jetzt noch Ihre „Geisel" außer Gefecht gesetzt und endlich herrscht Ruhe. Wer hat die toten Agenten auf dem Gewissen und warum mussten sie sterben? In vier Ländern und 14 abwechslungsreichen Missionen liegt es am Spieler, dies herauszufinden.

ENTDECKE DIE MÖGLICHKEITEN

Dies sollte vorerst reichen, um zu verdeutlichen, welches Potenzial in diesem Titel steckt. Und dabei beschrieben wir nur einen kleinen Teil des ersten Levels. Darüber hinaus hat Sam noch einige bemerkenswerte Manöver und jede Menge cooles Spielzeug auf Lager. Da wäre etwa die Haft-Kamera, die man mit einem Schuss an jeder Oberfläche anbringen kann. Aus sicherer Entfernung lässt sich so die Umgebung erkunden. Zudem hat das Ding mehrere Funktionen. Per Knopfdruck ertönt ein Pfeifen, das die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich zieht. Nähern sich diese nun der Kamera, wird ein Betäubungsgas freigesetzt. Ist das nicht praktisch? Schön ist auch das Laser-Richtmikrofon, mit dem man geheime Gespräche abhören kann. Im Gepäck befinden sich neben den obligatorischen Waffen Kamerastörsysteme, Dietriche, ein Nachtsichtgerät, Haftminen und vieles mehr.



Wenn Sie von diesem Wachposten entdeckt werden, ist Polen offen!

Mini-Quiz

Nicht nur in den knackigen Bond-Girls steckt oftmals ein Super-Agent. Auch in Ihnen könnten Fähigkeiten schlummern, die für so einen Beruf vonnöten sind. Unser Mini-Quiz zeigt Ihnen, ob Sie der richtige Mann für diesen Job sind!

Haben Sie das Zeug zum Top-Spion?

Ein offensichtlich Geistesgestörter steht vor einem Bank-Schalter. Seine linke Hand steckt in der Hose, die vorne komisch aufgebeult ist. Was tun Sie?

☐ Ich überwältige den potenziell gewalttätigen Wahnsinnigen mit gezielten Tritten. Schließlich könnte sich in seiner Hosentasche eine Waffe befinden.

☐ Sie bitten Herrn Fränkel, die Hand aus der Hose zu nehmen und zu Hause weiter an sich herumzuspielen.

☐ Sie rufen die Polizei, verwickeln den Verrückten in ein harmloses Gespräch und sehen dann zu, wie man die arme Sau abführt. (Richtige Antwort: B)

Sie haben mal wieder verpennt und müssen unauffällig an Ihren Arbeitsplatz gelangen, ohne dass jemand etwas von der Verspätung mitkriegt. Wie gehen Sie vor? Cabriolet in Silberblau-Metallic. Was tun Sie?

☐ Sie drehen sämtliche Sicherungen raus, schleichen in der Dunkelheit an Ihren Platz und rufen: „Jetzt sitze ich schon seit 6 Uhr morgens hier, aber so was habe ich noch nie erlebt!"

☐ Mit Ihrem Scharfschützengewehr erledigen Sie durch das offene Fenster einen Kollegen. Den Aufruhr nutzen Sie, um sich unauffällig an Ihren Schreibtisch zu mogeln.

☐ „Ich komme nie zu spät!" (Richtige Antwort: C)

Sie befinden sich in einem Raum voller Sexspielzeug und Fetischkram. Vor Ihnen liegen zufällig mehrere Mini-Kameras. Ihr nächster Schritt?

☐ Sie schnappen sich die Mini-Kameras, bringen diese an den Wänden an und erfreuen sich zu Hause an der Gratis-Peepshow.

☐ Sie probieren mehrere Gummi-Outfits an, posieren vor dem Spiegel und freuen sich über die Erfüllung dieses lang gehegten Wunschtraums.

☐ Sie versuchen das Zimmer unauffällig zu verlassen, damit Christian Bigge nicht merkt, dass sein kleines Geheimnis entdeckt wurde. (Richtige Antwort: C)

Vor Ihnen steht ein Computer, der brisante Daten enthält. Diese müssen unter allen Umständen vernichtet werden. Wie lautet Ihr Plan?

☐ Sie installieren das neueste Windows-XP-Update und machen den Rechner somit unbrauchbar.

☐ Mit gezielten Handgriffen bauen Sie die Festplatte aus und fressen das Ding in Sekundenschnelle auf.

☐ Sie löschen die Festplatte, ohne mit der Wimper zu zucken, und zerstören damit Christian Sauerteigs 40-GB-Schweinkram-Sammlung. (Richtige Antwort: D)

Ihre Bewertung:

Mehr als zehn Antworten richtig:
Sehr gut – Sie würden es als Geheim-Agent sicher sehr weit bringen!

Mehr als fünf Antworten richtig:
Nicht schlecht – irgendwo zwischen Pierce Brosnan und Sean Connery.

Keine Antwort richtig:
Na ja – irgendwo zwischen einem PCA-Redakteur und einer Scheibe Toastbrot.

Um den teuren Fußboden zu schonen, hangeln Sie sich in diesem Gebäude an den Wänden entlang.

„Hallo, liebe Kinder! Gleich werde ich dem netten Onkel hinter mir die Matte frisieren."

Leider finden sich keine scharfen Sex-JPGs auf den Rechnern, sondern nur nützliche Informationen.

Und glauben Sie uns: Der ganze High-Tech-Kram wird wirklich benötigt.

LICHT UND SCHATTEN

Eine neue Qualität erreichen bei *Splinter Cell* die Licht-Effekte. Nicht nur, dass diese einfach toll aussehen und sich in Echtzeit auf die Umgebung auswirken, sie sind auch eine der Grundlagen für die ausgefeilte Spielmechanik. Die Dunkelheit wird ganz schnell zu Ihrem besten Freund, da Sie gegenüber den meisten Gegnern einen großen Vorteil haben. Ihr Nachtsichtgerät sorgt für den vollen Durchblick, während die anderen längst im Dunkeln tappen. Also versuchen Sie meist, mit den Schatten zu verschmelzen. Überhaupt ist die Grafik eine wahre Augenweide. Vor allem die Levels selbst wurden mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt. Vorhänge flattern im Wind, Insekten werden vom Licht angezogen und sorgen mit ihrem Geflatter für wunderschöne Schattenspiele und irgendwie wirkt alles einfach herrlich lebendig. Der ständige Funkverkehr und die dynamische Musik verdichten die Atmosphäre noch. Zum Glück bleibt der hohe Standard auch bei der deutschen Sprachausgabe bestehen. Sam Fisher etwa wurde von Nicholas Cages Synchronstimme gesprochen. Es ist also gewährleistet, dass sich *Splinter Cell* nicht nur wie ein waschechter Agenten-Film spielt, sondern auch so klingt. Ja, das hört sich doch alles super an, oder? Ob es wirklich für den Referenzthron reicht, lesen Sie bald in unserem ausführlichen Test. Ende der Übertragung! AHMET ISCITÜRK

SPLINTER CELL

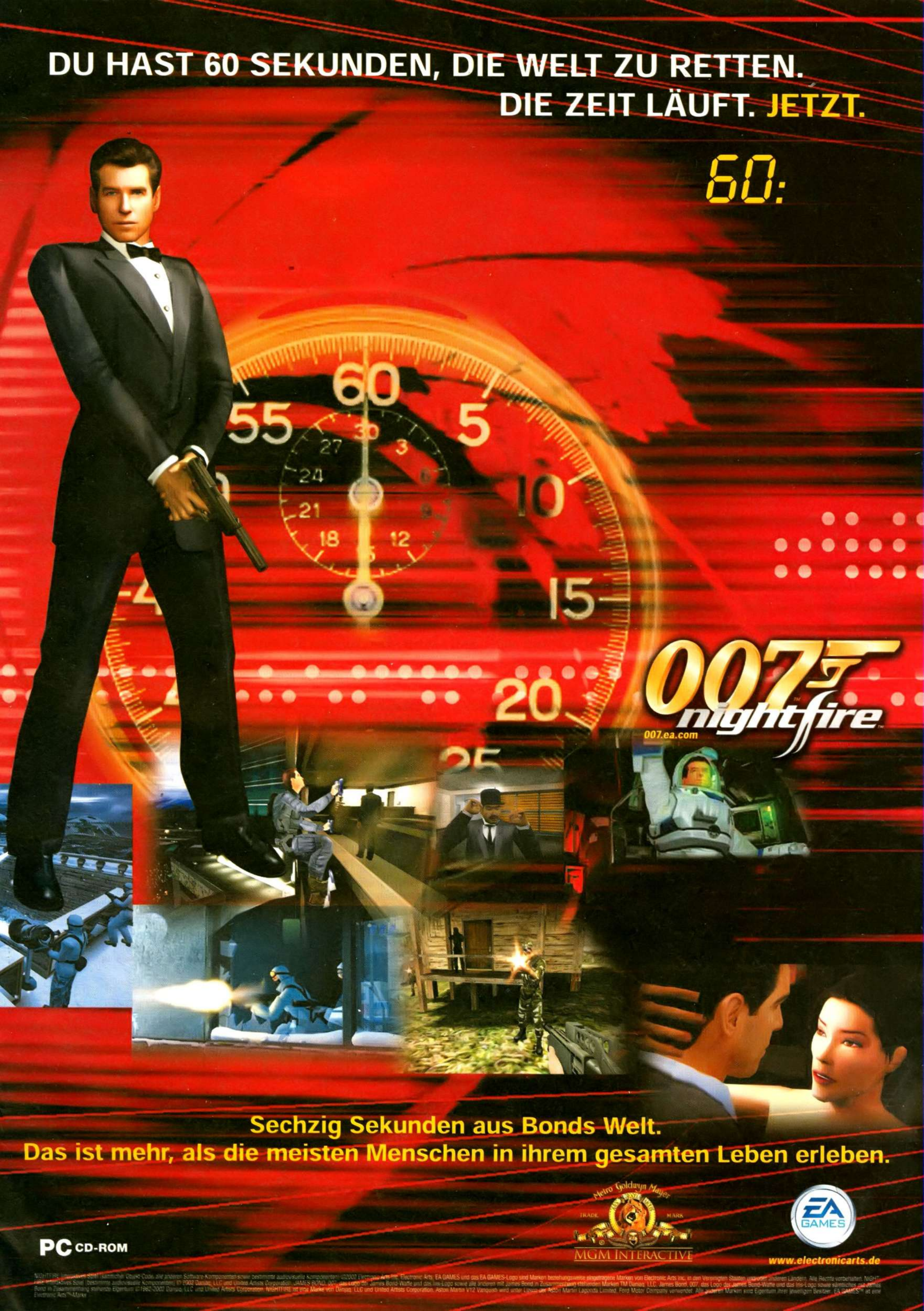
GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Ubi Soft Montreal
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	30. Januar
VERGLEICHBAR:	Metal Gear Solid
INTERNET:	www.splintercell.de

KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK



Also ich muss den Entwicklern wirklich meinen Respekt aussprechen. In diesem Spiel stecken so viele geniale Einfälle, dass man sie gar nicht alle aufzählen kann. Schon der erste Level zeigt der Konkurrenz in grafischer und spielerischer Hinsicht, wo der Hammer hängt. Eigentlich ist es ja unmöglich, dass ein dermaßen gehyptes Spiel den hoch gesteckten Erwartungen gerecht wird. Doch allem Anschein nach scheint *Splinter Cell* dieses Kunststück zu gelingen und deshalb möge man mich bitte einfrieren, bis endlich die verdammte Testversion reinflattert!


DU HAST 60 SEKUNDEN, DIE WELT ZU RETTEN.
DIE ZEIT LÄUFT. JETZT.
60:
007 nightfire
007.ea.com
Sechzig Sekunden aus Bonds Welt.
Das ist mehr, als die meisten Menschen in ihrem gesamten Leben erleben.
PC CD-ROM
Metro Goldwyn Mayer
TRADE MARK
MGM INTERACTIVE
EA GAMES
www.electronicarts.de

Simsalabim! Mit 52 Zaubersprüchen können Sie Ihren Gegnern das Fürchten lehren.

Bei der Bundesgartenschau wird um jeden freien Ausstellungsplatz erbittert gekämpft.

Ich seh schwarz, Wald!

Das Leiden der Bäume in Ektele Ulka können Sie verhindern. Ektele was? Nein, das ist kein Reformhaus-Trunk, sondern der Schauplatz der Rollenspielhoffnung ELIXIR.

Irgendwie tauchen ja in jedem Rollenspiel Elfen, Drachen oder Zwerge auf. Ganz schön langweilig, dachten sich die Entwickler von *Elixir* und verbannten diese altbekannten Fabelwesen aus Ektele Ulka, dem Schauplatz ihres Spiels. Stattdessen treffen Sie dort auf die kriegerischen Ingoles, die in einem sehr mysteriösen Verhältnis zu den Menschen stehen. Um die völlig abgefahrene Fantasy-Story etwas zu verkürzen: Nach einer Revolte der Ingoles steigt plötzlich ein leuchtender Felsen aus dem Meer empor, fast alle Frauen werden schwanger. Darunter eine, die – wie in einer alten Sage vorhergesagt – ein Mädchen zur Welt bringt, das die verwunschene Hand des bösen Herrschers Anias hat.

CHARAKTER-FRAGE

Das Mädchen hört zufälligerweise auf den Namen Elixir und soll laut einer Prophezeiung ähnlich wie der gute Jesus die geknechtete Menschheit von allem Bösen befreien. Mit übernatürlichen Kräften und bis zu drei weiteren Party-Mitgliedern samt unterschiedlichen Fähigkeiten müssen Sie sich nun auf den Weg durch die mysteriöse Welt von Ektele Ulka machen, die urplötzlich von teuflischen Mächten bedroht wird und deren Zerstörung geplant ist. Geschicktes Vorgehen und durchdachtes Einsetzen der Spezialfähigkeiten aller Party-Mitglieder ist dabei zwingend notwendig. Stirbt einer Ihrer Charaktere, ist das Spiel nämlich vorbei. Auf Ihrer Abenteuerreise bekommen Sie es mit über 80 Feinden wie Soldaten, Würmern oder Spinnen zu tun, denen Sie mit 48 Zaubersprüchen zu Leibe rücken dürfen.

VOLLES PROGRAMM

Die zwölf Szenarien spielen auf 52 Maps und bieten knapp 80 spannende Missionen – also reichlich Stoff für lange Winterabende. Optisch kommt *Elixir* allerdings mit Auflösungen von 640x480 Bildpunkten recht altbacken daher, doch hinter der eher tristen Fassade verbirgt sich ein äußerst umfangreiches und mit zahlreichen Rätseln ausgestattetes RPG, das vor allem Profi-Spielern gefallen dürfte.

CHRISTIAN SAUERTEIG

ELIXIR

GENRE:	Rollenspiel
ENTWICKLER:	Dartmoor Softworks
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	9. Dezember 2002
VERGLEICHBAR:	Divine Divinity, Diablo
INTERNET:	www.dartmoorsoft.com

KOMMENTAR


CHRISTIAN SAUERTEIG

Elixir ist nicht gerade ein Spiel für Einsteiger, zu komplex ist die Story und zu knifflig die Rätsel. Erfahrene Rollenspieler dürften aber gerade das zu schätzen wissen und sollten sich nicht an der biederen Optik stören. Wer eine nette Alternative abseits des von *Gothic 2* und Co. dominierten Massenmarktes sucht, dürfte mit *Elixir* glücklich werden.



Blut im Stuhl: Bereits im Mittelalter litten Ritter an Gastritis.


Schneeflöckchen, Weißröckchen, wann kommst du geschneit? Diese Winter-Karte ist eine von 52 Maps.

AUF DVD

Voll die Party!

Tauchen Sie mit unserer exklusiven Demo in die geheimnisvolle Welt von Elixir ein.

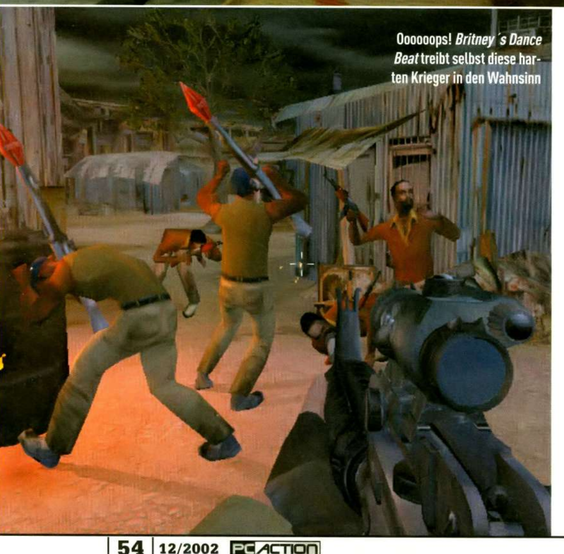
Setup.exe

- Spiel zum Film
- Authentische Schießeisen
- Spielbar aus Ich- oder Verfolger-Perspektive
- *Comanche 4*-Grafik-Engine
- Über 20 Missionen
- Nagelneue KI

Platzsperre: Die Spieler von Maccabi Haifa weichen diesen Sommer auf den Hartplatz aus.

Kommst du jetzt endlich?

Keine Ahnung! Novalogics BLACK HAWK DOWN kommt jedenfalls noch nicht, obwohl der Kinofilm fast schon Patina ansetzt. Warum sich die Warterei auf das Spiel dennoch lohnt, erfahren Sie hier.



Oooooops! *Britney´s Dance Beat* treibt selbst diese harten Krieger in den Wahnsinn

Das ist Novalogic aber früh eingefallen. Genau am geplanten Veröffentlichungstag seines neuen Ego-Shooters verkündete die britische Softwareschmiede, dass das Spiel zu Ridley Scotts Blockbuster doch erst Anfang 2003 zu haben sein wird. Toll, was? Durchaus, schenkt man Firmen-Boss Lee Milligan Glauben: „Wir brauchen noch etwas Zeit zum Feintuning. So können wir sicherstellen, dass *Black Hawk Down* Maßstäbe im Genre setzen wird." Aha! In der Person eines amerikanischen Elitesoldaten verschlägt es Sie im Filmspiel nach Somalia. Dort liefern Sie sich in den engen Häuserschluchten Mogadischus heftige Feuergefechte mit Rebelleneinheiten, beschützen Lebensmittelkonvois und jagen natürlich den Oberfiesling Aidid. Per pedes? Nicht nur. Hin und wieder klemmen Sie sich beispielsweise hinter das Bordgeschütz eines Black-Hawk-Hubschraubers oder bemannen das MG eines Humvee. Parallelen zu Ridley Scotts Action-Streifen sind deutlich zu erkennen. Völlig auf sich allein gestellt sind Sie nur in wenigen Missionen. In der Regel erhalten Sie Rückendeckung von Delta-Force-Kämpfern, Soldaten der U.S. Army Rangers, der 10th Mountain Division oder der Night Stalkers. Dabei dürfen Sie auch ein wenig herumkommandieren, also mit einfachen Befehlen wie „Feuer einstellen" oder „Granate


Während sich die Schnäppchen-Jäger um die begehrten Parkplätze prügeln, seilen wir uns einfach ab.

Im Nürnberger Nobelviertel Gostenhof ist unser Hubschrauber herzlich willkommen.



Die PC-Action-Redaktion ist bei der Essensausgabe immer am schnellsten.

Herr Iscitürk hat an der Tankstelle gefurzt. Das hätte er besser bleiben lassen sollen.

schmeißen" um sich brüllen. Ähnlich komplex und taktisch anspruchsvoll wie *Operation Flashpoint* ist *Black Hawk Down* aber bei weitem nicht. Am Wichtigsten sind hier ein schneller Abzugsfinger und gute Reflexe.

HEUREKA, SIE DENKEN!

Erinnern Sie sich noch an die peinliche KI der früheren *Delta Force*-Titel? In *Task Force Dagger* beispielsweise war man schon fast glücklich, wenn die Pixel-Taliban wenigstens mal zurückgefeuert haben. Und getroffen wurde Ihr Charakter von den virtuellen Kugeln eh nie. Damit ist jetzt ein für alle Mal Schluss. Einer völlig neuen KI sei Dank. Nicht ganz so neu ist die Grafik-Engine. Hier steckt die Technik aus der Action-Flugsimulation *Comanche 4* drin. Sie zaubert dennoch riesige Außenareale, bombastische Explosionen und faszinierende Wassereffekte auf Ihren Monitor. Unter dem Strich wird *Black Hawk Down No One Lives Forever 2* oder *Soldier of Fortune 2* (dt.) vielleicht nicht ganz das Wasser reichen können. Und das aus einem relativ einfachen Grund, nämlich dem Mangel an Zwischensequenzen und der somit nur ansatzweise vermittelten Story. Nichtsdestotrotz steht uns mit *Black Hawk Down* Ende Februar ein heißer Genre-Vertreter ins Haus, der vor allem Fans unkomplizierter Balleraction gefallen sollte. BENJAMIN BEZOLD

BLACK HAWK DOWN

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Novalogic
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	Februar 2003
VERGLEICHBAR:	Soldier of Fortune 2 (dt.)
INTERNET:	www.novalogic.com

KOMMENTAR

BENJAMIN BEZOLD

Ein bisschen sauer bin ich schon. Wann wird es Novalogic endlich begreifen, dass zu einem herausragenden Ego-Shooter mehr gehört als nur haufenweise aneinander gereihte Missionen? Ich will eine fesselnd erzählte Story mit Zwischensequenzen. Ansonsten hat mir die Beta von *Black Hawk Down* richtig Spaß gemacht. Und das, obwohl ich nicht unbedingt ein Fan des Kinofilms bin.

Super Wetter! Es regnet Bindfäden – im wahrsten Sinne des Wortes.

Selbst der lustige Gitarrenspieler der „Band ohne Namen" ist im Dschungel mittendrin statt nur dabei.

Super Service! Dieter Bohlens Gärtner halten alles in Schuss.

King-Cong

Guerillas statt Gorilla: Beim vielversprechenden Taktik-Shooter VIETCONG müssen Sie sich als furchtloser Elite-Soldat durch den vietnamesischen Dschungel und „Charly" schlagen.

VIETCONG

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Illusion Softworks
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	31. Januar 2003
VERGLEICHBAR:	Rainbow Six
INTERNET:	www.vietcong-game.com

KOMMENTAR

CHRISTIAN SAUERTEIG



Wer auf Taktik-Shooter im Stile der *Rainbow Six*-Serie von Tom Clancy steht, wird mit *Vietcong* eine Menge Spaß haben. Das spannende Dschungel-Szenario hat aber weit mehr zu bieten: So dürfte der actionlastige Mehrspielermodus ein gefundenes Fressen für alle *Counter-Strike*-erprobten Zocker sein. Schade nur, dass wir uns noch bis Januar 2003 gedulden müssen.

Brennend heißer Wüstensand? Von wegen! Schauplatz des vielversprechenden Taktik-Shooters *Vietcong* ist der morastige, von Millionen Moskitos bevölkerte Dschungel Vietnams. Beim Spiel schlüpfen Sie im Jahr 1967, gegen Ende der kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen dem Vietcong und den USA, in die Rolle des US-Soldaten Steve R. Hawkins. Als Anführer einer sechsköpfigen Spezialeinheit durchleben Sie in 20 abwechslungsreichen Missionen eine spannende Hintergrundgeschichte, die die Gefahren des berüchtigten Krieges authentisch wiedergibt.

TEAM MIT TAKTIK

Teamwork ist bei den Einsätzen, die in *Rainbow Six*-Manier im Vorfeld taktisch geplant werden wollen, oberstes Gebot. Jedes Truppenmitglied verfügt über spezielle Eigenschaften, die Sie sich zunutze machen sollten. Bei manchen der 20 Einsätze geht es aber auch sehr viel actionreicher zu. Beispielsweise müssen Sie als MG-Schütze an Bord eines Hubschraubers ein feindliches Lager aus der Luft attackieren. Oder als Einzelkämpfer, der sein Team verloren hat, durch herrlich klaustrophobische Tunnelsysteme irren – immer mit der Angst im Nacken, jeden Moment vom Feind entdeckt zu werden. Wenigstens dürfen Sie dabei auf ein umfangreiches Arsenal von 20 Original-Schießeisen und diversem Kriegsgefährt der damaligen Zeit zurückgreifen.

LAUSCHANGRIFF

Neben einem neuartigen Soundsystem, das Funksprüche, Spiel- und Surround-Sound laut Hersteller in noch nie da gewesener Qualität bieten soll, dürfte vor allem die schicke Optik gefallen. Nicht nur die Animationen der Soldaten wirken recht realistisch, auch die Dschungel-Landschaft sieht natürlich aus und bietet neben einem wechselnden Wettersystem mehrere Spezialeffekte. Ein besonderes Schmankerl soll obendrein der Mehrspielermodus werden. Hier können Sie es mit bis zu 32 Kontrahenten aufseiten der Amerikaner oder Vietcong im virtuellen Dschungel ordentlich krachen lassen. CHRISTIAN SAUERTEIG

AUF DVD

Beweg dich! Endlich!

VIDEO: Für Sie haben wir anhand einer ersten spielbaren Version ein Video erstellt. Unbedingt ansehen!

Um jünger zu wirken, trägt Heino neuerdings rot.

Alltagsgegenstände lassen sich zu Waffen umfunktionieren: Warten Sie, bis wir Ihnen die Mikrowelle vorführen.

A Bottle

Nichts für Flaschen

In XIII ergeht es Ihnen wie den meisten PC-ACTION-Redakteuren Sonntag früh: Sie leiden unter Amnesie und in Ihrem Gehirn tauchen bruchstückhafte Bilder aus einem früheren Leben auf.

Der Wahnsinn scheint in *XIII* (sprich: Dreizehn) Methode zu haben. Ohne Gedächtnis und mit einem mysteriösen XIII-Tattoo auf dem Schulterblatt spült es Sie an einen Strand. In Ihrer Tasche befindet sich der Schlüssel zu einem Schließfach der Nationalbank von New York. Wie Sie in diese Lage gekommen sind, was Sie jetzt machen sollen und wer es auf Sie abgesehen hat, bekommen Sie – wenn Sie gut genug spielen – in kleinen Häppchen im Verlauf des Abenteuers serviert. „Da unser Held sein Gedächtnis verloren hat, ist er auf die Hilfe anderer Personen angewiesen, was uns die Möglichkeit gab, sehr interessante Sekundär-Charaktere zu schaffen", erklärt Julien Bares, der Produzent des Spiels. Recht hat er, da ist zum Beispiel diese dunkelhäutige Schönheit mit der Knotenfrisur, die dem Gedächtnislosen schon sehr bald über den Weg läuft. Wer sie ist? Finden Sie es heraus!

VON WEGEN DONALD DUCK

Während der E3 in Los Angeles vor sechs Monaten zeigte *XIII* bereits, dass von dem Ego-Shooter aus Frankreich einiges zu erwarten ist. Mittlerweile liegt uns eine spielbare Version in der Redaktion vor. Der Hauptdarsteller mit den männlich grauen Schläfen muss wie gehabt behutsam und intelligent vorgehen. Planloses Geballere führt nur selten zum Ziel. Im Gegenteil: Meist empfiehlt es sich, lautlos mit schallgedämpften Waffen (die Sie finden) oder etwa einer Armbrust zu arbeiten. Auch wenn die Version mit zahlreichen Bugs kämpft und derzeit nur in Französisch läuft: Das Comic-Flair hinterlässt bereits jetzt einen bleibenden Eindruck. Ubi Soft verbindet geschickt die Vorzüge der *Unreal Warfare*-Engine, Cel-Shading- und Comic-Rendering-Technik. Falls Sie jetzt mit diesen Begriffen nichts anfangen können, merken Sie sich nur eines: *XIII* sieht super aus und scheint der erste gelungene Zeichentrick-Shooter zu werden. Aber lassen Sie sich von der Verpackung nicht täuschen – „Comic" bedeutet hier keinesfalls „komisch": Für Kinder ist das Spiel also nicht geeignet. Auch mit stilisierten Gegnern, Schüssen und Schreien ist die Handlung noch reichlich brutal. Das merken Sie spätestens, wenn sich unter einem Erschossenen eine monströse Blutlache bildet.

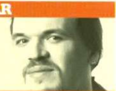
JOACHIM HESSE

XIII

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Ubi Soft Montreuil/Ubi Soft
FERTIG ZU:	75 %
ERSCHEINT:	27. März 2003
VERGLEICHBAR:	No One Lives Forever 2
INTERNET:	www.ubisoft.de

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



Wenn ich die fantastisch stylische Comic-Grafik von *XIII* sehe, frage ich mich, warum noch kein anderer Entwickler auf die Idee kam, Cel-Shading in einem Ego-Shooter zu verwenden. Für die Comic-Umsetzung passt das jedenfalls wie die Faust aufs Auge. Wenn jetzt das Spiel nicht noch alle fünf Minuten abraucht und die Missionen wirklich so spannend sind, wie es den Anschein macht, bin ich mehr als zufrieden.



DER CLEVERE
STRATEGE ...
Oh, Marian...
Robin, mein Geliebter...
PC
Robin Hood
DIE LEGENDE VON SHERWOOD
Der neue Echtzeit-Strategie-Hit von den „Desperados"-Machern!
www.robinhood-game.com
Release: 15.11.2002
wanadoo
Spellbound
© Wanadoo Edition 2002. All rights reserved. Published by Wanadoo Edition. Developed by Spellbound Studios.



Bei derart überfüllten Badestränden gehören Handgreiflichkeiten zur Tagesordnung.

Nie mehr Sammler fahren! Stattdessen spülen feste Stützpunkte wie Ölquellen Geld in die Kasse.

Trotz einiger Turbulenzen am Boden startet eine Scud-Rakete von der Abschussrampe.

Deine dicken Dinger

... heben bei C&C GENERALS etwas später ab. Der Start ist zwar verschoben, der Countdown läuft aber weiter. Schließlich will Westwood wieder hoch hinaus.

Es weihnachtet sehr, von *C&C Generals* fehlt aber noch jede Spur? Nicht ganz, ein kleiner Lichtschein am Ende des Entwicklungstunnels ist erkennbar: Westwood startete Anfang November den offenen Betatest für den Mehrspielermodus. Zu spät für die ursprünglich geplante Veröffentlichung dieses Jahr. Derzeit peilt Electronic Arts den März 2003 als Erscheinungstermin an. Die verbleibende Zeit sollte reichen, um die genretypischen Problemzonen – Bugs und Balancing – in den Griff zu bekommen. Immerhin sickerten vorab weitere Informationen zum Spiel durch.

KRIEGSSPIELE 2020

Jede der drei Kriegsparteien benutzt ihre eigenen Strategien: Die USA setzen die modernsten Hightech-Waffensysteme ein, die im Jahr 2020 zur Verfügung stehen. Dazu gehört beispielsweise der Aurora-Jäger. Als Superwaffe werfen B52-Bomber die berüchtigten, weil riesengroßen Daisy-Cutter-Bomben ab. China verlässt sich hauptsächlich auf seine zahlenmäßige Überlegenheit. Flammenwerfer aller Art erfreuen sich im Reich der Mitte besonderer Beliebtheit. Atomraketen dienen als Superwaffe. Weniger direkt, dafür umso hinterhältiger und fieser geht die Terrororganisation GLA vor. Ihre Einheiten sind für die Gegner kaum aufzuspüren und können die Zivilbevölkerung aufwiegeln. Zur Massenvernichtung von Gegnern verwendet die GLA Scud-Abschussrampen. Mit diesem „Spielzeug" sollten Sie Ihre neun Generäle in den 27 Missionen hinreichend beschäftigen können, oder? ALEXANDER GELTENPOTH

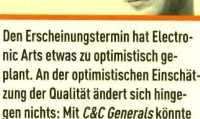
C&C GENERALS

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Westwood
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	März 2003
VERGLEICHBAR:	World War 3 Black Gold
INTERNET:	www.westwood.ea.com

KOMMENTAR



ALEXANDER GELTENPOTH



Den Erscheinungstermin hat Electronic Arts etwas zu optimistisch geplant. An der optimistischen Einschätzung der Qualität ändert sich hingegen nichts: Mit *C&C Generals* könnte es Westwood gelingen, der Serie neues Leben einzuhauchen, auch wenn der Spielhintergrund in keinem Zusammenhang mit *Alarmstufe Rot* oder den Tiberium-Konflikten steht.

GamesProfis auch in Ihrer Nähe!

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

oder im Versand *

www.GamesProfis.de



Kids Spielwaren
1 Reichenberger Str. 45, 02763 Zittau, 03583-510738

Play Away
2 Heinrich-Mann-Str. 9, 02977 Hoyerswerda, 03571-405659

Mc Media und Fantasy
3 Schillerstraße 3, 07407 Rudolstadt, 03672-313595

Netgames
4 Nicolaiberg 2, 07545 Gera, 0365-2900840

Fantasy und Future
5 Frankfurter Allee 3, 10247 Berlin, 030-42089622

Power Play
6 Senftenberger Ring 44b, 13435 Berlin, 030-40712664

Media World Service Agentur
7 Postplatz 4-4C, 16761 Hennigsdorf, 03302-272706

Games Store
8 Doberaner Str.110, 18057 Rostock, 0381-2003330

Games World
9 Ulzburger Strasse 289 A, 22850 Norderstedt, 04191-956240

Europlay
10 Europaplatz 2, 24103 Kiel, 0431-9709921

Game World
11 Buntentorsteinweg 33, 28201 Bremen, 0421-596506

Mega Video & Game Store
12 Gröpelinger Heerstr.171, 28237 Bremen, 0421-6166593

Else´s Gameshop
13 Blumlage 25, 29221 Celle, 05141-907079

Mega Company
14 Am Hornberg 2, 29614 Soltau, 05191-967581

Spieleparadies Dreier
15 Poststr.15a, 29614 Soltau, 05191-71101

Xpert Games
16 Lindenstraße 13 a, 31224 Peine, 05171-581418

MC Game
17 Detmolder Strasse 68, 33604 Bielefeld, 0521-64234

Funtronixx
18 Die Freiheit 14, 34117 Kassel, 0561-7393801

Toystore
19 Hauptstraße 55, 37412 Herzberg, 05521-1780

Game-Station
20 Topferstr. 30, 56727 Mayen, 02651-1262

Phoenix
21 Altendorfer Str. 6, 37574 Einbeck, 05561-3332

Players Level
22 Kurt-Schuhmacher-Str. 17, 40764 Langenfeld, 02173-980944

Gameland
23 Kaiserswerther Str. 14, 40878 Ratingen, 02102-470473

Gameshop D.Weichelt
24 Ostwall 12, 41515 Grevenbroich, 02181-231323

Top-Games
25 Stockumerstr.226, 44225 Dortmund-Barop, 0231-779700

Gamestore
26 Rüttenscheider Str.181, 45131 Essen, 0201-777225

High Score
27 Goethe Str.44, 45964 Gladbeck, 02043-928831

Multimediasoft Gansekow
28 Neuer Wall 2-4, 47441 Moers, 02841-21704

Joystix
29 Oxfordstraße 10, 53111 Bonn, 0228-650095

Gamefreax
30 Kölner Straße 155, 53840 Troisdorf, 02241-881240

SK Gamenatix
31 Paulinstr.36, 54292 Trier, 0651-27211

Guild of Freaks
32 Binger Str. 5, 55218 Ingelheim am Rhein, 06132-799920

Joypoint
33 Am Wehrhahn 24, 40211 Düsseldorf, 0211-364445

Game Planet
34 Am Klafeldermarkt 4, 57078 Siegen, 0271-8909880

A.S. Superplay
35 Boelerstraße 122, 58097 Hagen, 02331-983524

Werne`s Gamestore
36 Konrad-Adenauer-Str.17, 59368 Werne, 02389-951666

Soundcheck
37 Kaiserstr. 31, 63065 Offenbach/Main, 069-884299

Game und Fun GmbH
38 Am Bootshafen 9, 63477 Maintal, www.game-and-fun.de

Theis Computerspiele
39 Luisenstrasse 47, 65185 Wiesbaden, 0611-304386

Gamestore Zweibrücken
40 Hauptstr. 2 / Ecke Busbhf., 66482 Zweibrücken, 06332-905400

CD + Game Shop
41 Westspange 5, 66538 Neunkirchen, 06821-25517

Spielraum
42 Stummpl. 1 (Saarparkcenter), 66538 Neunkirchen, 06821-140064

monte video
43 Frankfurter Ring 83, 80807 München

monte video
44 Hindenburg Straße 30, 82467 Garmisch-Partenkirchen

Media Store
45 Fuggerstraße 4, 86150 Augsburg, 0821-313134

* GamesProfi Versand **STOLLGames**
Tel 08389-9202-17/24
http://www.stoll-games.de

Stoll
www.stoll-games.de

GamesProfi des Monats









Gameland Ratingen ist ein schöner, ca. 100 m² großer Laden am Rande der Innenstadt. Das Fachgeschäft besteht seit 3 1/2 Jahren und bietet in Ratingen die größte Auswahl an Spielen und Zubehör für die Systeme PC, PlayStation2, PSone, Xbox, GameCube, Dreamcast und Game Boy. Spiele für Xbox, GameCube, PS2 und PSone werden auch im Verleih angeboten. Selbstverständlich können Spiele angetestet werden. Unter www.gameland-ratingen.de können ebenfalls alle Neuheiten bestellt werden.

Gameland
Kaiserswerther Str. 14
40878 Ratingen
Tel.: 02102 / 470473



Age Of Mythology

€49,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Die Götter müssen verrückt sein:
Der neue Echtzeitstrategie-Hammer von den Age Of Empires-Machern versetzt Sie ins Zeitalter der Mythologie.

„Trotz der Komplexität ist Age Of Mythology einsteigerfreundlich wie kaum ein anderes Echtzeit-Strategiespiel." (PC Games 11/02)

Collectors Edition: Luxuriöse Special Edition mit jeder Menge Bonusmaterial



€69,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Medal of Honor Allied Assault Spearhead



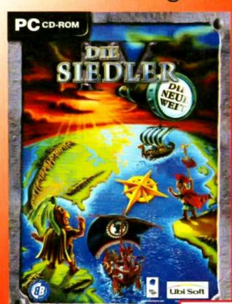
Das Add On zu Allied Assault: Von der Landung in der Normandie über die Schlacht in den Ardennen bis hin zum Fall von Berlin.

€24,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Verfügbar ab 22. November

Die Siedler IV
Die neue Welt

Günstiger Nachschub für Aufbaustrategen



Die offizielle zweite Mission CD - mit 4 neuen Kampagnen, 25 noch nie dagewesenen Karten und neuem Look.

€14,95
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Verfügbar ab 28. November

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen der jeweiligen Hersteller

Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem GamesProfi



Fussball Manager 2003



Der erfolgreichste Fußball Manager mit der Grafik der erfolgreichsten Fußball Simulation.

€44,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Verfügbar ab 29. November

Zoo Tycoon Marine Mania

Hinein ins feucht-fröhliche Vergnügen von Marine Mania



Erweitern Sie Ihren Zoo mit faszinierenden Tieren aus den Tiefen der Meere.

€24,99
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video- / Computerspiele und wollen GamesProfi werden?
Senden Sie uns Ihren Gewerbenachweis und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

Fax: 0931 / 3598 - 777

Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg - www.GamesProfis.de - gamesprofis@im-games.de



Gothic II

Der Nachfolger eines der besten Rollenspiele

„Das meist erwartete PC-Spiel." (PC Action 11/02)

„Nachdem Morrowind und Arx Fatalis durchgespielt sind, kommt das Rollenspiel aus Bochum genau rechtzeitig." (PC Games 11/02)

€49,95
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Verfügbar ab 29. November

The Elder Scrolls III Tribunal

Die Reise durch Morrowind geht weiter

PC CD-ROM
The Elder Scrolls III
TRIBUNAL
Morrowind Expansion Pack

Das englische Add On Tribunal bringt über 40 Stunden neuen Spielspaß.

€29,95
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Verfügbar ab 28. November

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen der jeweiligen Hersteller

Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem GamesProfi





Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video- / Computerspiele und wollen GamesProfi werden?

Senden Sie uns Ihren Gewerbenachweis und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

Fax: 0931 / 3598 - 777

Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg - www.GamesProfis.de - gamesprofis@im-games.de

TEST

Frischluft aus der Gruft

Totgeglaubte leben länger: Vor Veröffentlichung des Add-ons haucht die langwierige Patch-Kur neues Leben in DIE GILDE.

Wirtschaftssimulation | Das Update auf v1.03a behob schon die gröbsten Mängel, mittlerweile ist mit v1.03c der dritte Patch erschienen. Der beseitigt alle reproduzierbaren Abstürze, bessert sogar das Balancing nach und entfernt sämtliche bekannten Programmfehler. Beispielsweise erscheint jetzt der Nachwuchs nicht mehr in der Zelle, nur weil der eigene Charakter in der Geiselhaft verstarb. Gleichermaßen werden Verbrechen nicht mehr an die Nachkommen weitervererbt, sondern Sie können nach dem Generationenwechsel wirklich wieder mit weißer Weste starten. Eine komplette Liste der umfangreichen Korrekturen finden Sie in der Readme-Datei, die dem Update beiliegt. Gerade noch rechtzeitig, denn angeblich soll noch im Dezember, spätestens jedoch im Januar das Add-on erscheinen. Bleibt nur zu hoffen, dass die zusätzlichen Möglichkeiten der Charakterentwicklung und die verbesserte Grafik keine neuen Fehler mit sich bringen. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.jowood.de

AUF DVD

Die Gilde v1.03c (d)
Was lange währt, wird jetzt noch besser!
die_gilde_patch_v103c_de.exe


Nachschub ist gesichert: Auf dem Friedhof der Gilde herrscht reger Betrieb.

Ich glaub, dir brennt der Kittel!

Mit Feuer und Flamme sucht und findet die riesige Online-Gemeinde um NEVERWINTER NIGHTS immer wieder Fehler. Bioware kontert mit Updates.

Rollenspiel | Solange die Fans von *Neverwinter Nights* am Ball bleiben, können alle viel Spaß an dem Spiel haben. Bioware jedenfalls leistet auch vier Monate nach Veröffentlichung hilfreiche Unterstützung, merzt mit Updates in regelmäßigen Abständen neu entdeckte Fehler aus und integriert weitere Verbesserungen. Für die englische Version ist bereits v1.26 erschienen. Der gleiche Patch für die deutsche Version befand sich zum Redaktionsschluss noch im Beta-Stadium, sollte aber trotzdem schon enorm weiterhelfen: Spielleiter können nun unbemerkt untereinander chatten, das Speicherleck im Inventar der Charaktere wurde behoben und für die Handlung essenzielle Gegenstände können nicht mehr zufällig zerstört werden. Auch am Aurora-Werkzeugset bastelt Bioware eifrig weiter. Eine komplette Liste der behobenen Fehler finden Sie in der Readme-Datei. Über neue, von Fans erstellte Abenteuer informieren wir Sie wie gewohnt im Spielerforum. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: http://nwn.bioware.com


Tragischer Berufsunfall: Fakir Haschmich (links) hatte sich übernommen.

AUF DVD

Neverwinter Nights v1.26 (d)
Die aktuellen deutschen Updates für Spiele der v1.14 und v1.24
nwn_pc_german_from1146712_to1246736.exe
nwn_pc_german_from1236734_to1246736.exe

BESSERWISSER

ALEXANDER GELTENPOTH ÜBER DEUS EX


Die Maskenbildner am Theater scheuen keine Mühen.

So ein Theater!

Intendant Christoph Nix am Kasseler Staatstheater plagen – wie vermutlich auch viele seiner Kollegen – sinkende Zuschauerzahlen. Wer geht heute noch ins Theater? Besonders die jüngeren Generationen bleiben aus. Ein innovatives Projekt, das Computerspiel *Deus Ex* als Theaterstück, sollte Abhilfe schaffen. Dabei ließen sich die Theaterleute vom genialen Rollenspiel inspirieren. Anstelle eines festen Handlungsstrangs sollte das Publikum an verschiedenen Stellen des Stücks entscheiden, in welcher Variante sich die Geschichte weiterentwickelt. Eine grandiose Idee! Das hätte ich mir sehr gerne angesehen. Doch Eidos zog sich kurzfristig aus dem Vertrag mit dem Theater zurück und untersagte eine Aufführung des Stücks. Mittlerweile lägen die Exklusivrechte von *Deus Ex* nämlich bei Columbia Pictures, rechtfertigte Eidos diesen Schritt. Als ob eine lokale Theateraufführung von *Deus Ex* für das amerikanische Filmstudio nicht völlig bedeutungslos gewesen wäre. Die Schadensersatzklage des Staatstheaters nimmt Eidos in Kauf. Logisch: Lieber lasse ich mich von David in Deutschland verklagen als von Goliath in den USA. Trotzdem schade, denn egal wie toll der Kinofilm zu *Deus Ex* wird, interaktiv ist er sicher nicht.

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack



	Christian Bigge	Harald Fränkel	Alexander Geltenpoth	Joachim Hesse	Christian Sauerteig	Tanja Bunke	Benjamin Bezold
	SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION- & RENN-SPIELE, ADVENTURES	WISIMS, RENN- & SPORTSPIELE	ACTION- & ROLLEN-SPIELE, ADVENTURES	ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN
ANNO 1503	■■■■■ Trotz kleiner Startschwächen: süchtigmachend!	■ Finde ich einfach schön. Schön blöd.	■■■ Davon hatte ich mir mehr versprochen.	■ Kleine Männchen haben nichts zu melden.	■■■■ Erste Sahne – dank des Patches!	■■ Ganz nett, aber einfach zu schwer	■■ Da schlafen mir ja die Füße ein.
AQUANOX 2: REVELATION	■■■■ Viel runder als Teil 1	■■■ Wie Milchschnitte: für zwischendurch.	■■■■ Einfach abtauchen und wohlfühlen	■■■■ Aufregender als jeder Tauch-Urlaub	■■■■ Spritziges Unterwasser-vergnügen!	■■■ Für meinen Geschmack zu düster	■■■ Ich steh mehr auf realistische U-Boot-Spiele.
FM 2003	■■■■■ Alles original, oder? Oleee BeVauBeee!	■■■■ Sport + reich werden = Gerne doch!	■■■ Langweilige Sportart, gutes Spiel	■■ Lieber 69 als 1860 München. Schnarch.	■■■■■ Weltklasse, genau mein Ding!	■ Fußball-Spiele find ich ballaballa.	■■■ Manager sein? Nöö, ich spiel lieber *FIFA 2003.*
GOTHIC 2	■■■■ Super, aber das ist mir zu groß.	■■■■■ Sauber! Jetzt sogar mit Steuerung! ;)	■■■■■ Unglaublich: noch genialer als Teil 1!	■■■■■ Weltklasse! Für mich die Abenteuer-Referenz.	■■■ Dafür, dass ich keine RPGs mag, okay.	■■■■■ Da verzichte ich sogar aufs Schlafen.	■■■■■ Ich und Rollenspiele? Dank *Gothic 2* ja!
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	■■■■ Solide, aber mit Cate kann ich mehr lachen.	■■■■■ 007: eine echt gute Nummer!	■■■■ Schade, keine Affären mit Bondgirls	■■■■ Die Martinis sind geschüttelt, ich bin gerührt.	■■■■ Röntgenblick – davon träumt nicht nur Superman.	■■■ Ich steh mehr auf die Frauenpower in *NOLF 2.*	■■■■■ Wer braucht schon Cate? James ist cooler.
NEW WORLD ORDER	■■■■ Technisch groß, spielerisch innovativ	■■■ Taktik? TicTac? Beides nicht so meins.	■■ Realismus ist ja schön, aber nicht so!	■■■ Besser als *CS*, leider nicht umsonst	■■■■ Spaßiges Schweden-häppchen!	■■ Ist nur richtig fetzig im Mehrspieler.	■■■■ *Counter-Strike*, go home!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = 💣 ☠

TESTPHILOSOPHIE
SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.

PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

91 - 100%	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert.

ACTIONSPIEL		
GTA 3	Rockstar Games	07/2002
Jedi Knight 2	Raven Software	04/2002
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
ACTION-ADVENTURE		
Dark Project 2	Ion Storm	05/2000
MDK 2	Bioware	06/2000
Project Nomads	CDV	11/2002
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2001
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Dungeon Siege	Gas Powered Games	05/2002
ADVENTURE		
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
Flucht von Monkey Island	Lucas Arts	01/2001
Grim Fandango	Lucas Arts	01/1999
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Reise nach Nordland	Funatics	12/2002
Wiggles	Innonics	11/2001
DENKSPIEL		
Catan – Die erste Insel	Ravensburger	12/1999
Chessmaster 8000	Learning Company	02/2001
You don't know Jack 3	Take 2	06/2000
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Age of Mythology	Ensemble Studios	11/2002
Battle Realms	Liquid Soft	12/2001
Warcraft 3	Blizzard	07/2002
EGO-SHOOTER		
James Bond 007: Nightfire	Gearbox Software	12/2002
No One Lives Forever 2	Monolith	11/2002
Indiziertes Spiel	Gray Matter	01/2002
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Combat Flight Simulator 3	Microsoft	12/2002
IL-2 Sturmovik	Ubi Soft	12/2001
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Counter-Strike	Valve	02/2001
Battlefield 1942	Digital Illusions	10/2002
UT 2003	Epic	10/2002
RENNSPIEL		
Grand Prix 4	Microprose	09/2000
Motocross Madness 2	Microsoft	07/2000
Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	01/2002
ROLLENSPIEL		
Baldur's Gate 2	Bioware	11/2000
Gothic 2	Piranha Bytes	12/2002
Morrowind	Bethesda	06/2002
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Alpha Centauri	Firaxis	03/1999
Civilization 3	Firaxis	03/2002
Jagged Alliance 2	Sir Tech	05/1999
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
M1 Tank Platoon	Microprose	04/1998
Panzer Elite	Wings Simulations	10/1999
SPORTMANAGER		
Anstoss 3	Ascaron	03/2000
Fußballmanager 2003	EA Sports	12/2002
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line	12/2000
SPORTSPIEL		
FIFA WM 2003	EA Sports	12/2002
NBA Live 2001	EA Sports	04/2001
NHL 2003	EA Sports	10/2002
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	JoWood	04/2002
Die Sims	Maxis	10/2000
Port Royale	Ascaron	07/2002



Was für ein Gerät – der neue Nasenhaarschneider von Braun!

zum Löten




„Noch ein blöder Witz über meinen neuen Schlafanzug und ich rast aus, Alter!"


Panne beim Synchron-Bodenturnen: Der Herr im Hintergrund setzte zu früh zum dreifachen Rittberger an.

Schweißen, hacken, Schlösser knacken: Im 007-Spiel NIGHTFIRE geht's nicht nur darum, Löcher in Bösewichter zu machen. James Bond ist auch als Handwerker tätig und greift häufig zu Spezialgeräten. Das ist spitze!

Männer sind große Kinder. Deshalb haben sie ihre Spielzeuge so gern. Im Fall von James Bond sind das neben gut gewachsenen Frauen zuvorderst die kleinen Spezialgeräte aus der Bastelstube von „Q". In *Nightfire* schweißt 007 mit seiner Laser-Uhr Schlösser auf. Sein Füller verschießt Betäubungspfeile, der schnuckelige PDA-Taschen-PC knackt elektronisch verriegelte Türen. Mit der Röntgenbrille schaut der Superagent durch Wände, um Gegner zu erspähen. In manchen Fällen kann er die Nerv-Pixelbrüder praktischerweise gleich mit einem Schuss durch die Tür kaltstellen. Ja, die Zeit ist vorbei, als wir Bonds Abenteuer nur in Kinofilmen verfolgen durften! Knackige Mädels können Sie im Spiel zwar nur anschauen und nicht flachlegen. Letzteres geht aber wenigstens mit den Horden von Gegnern, die Ihnen vor die Flinte laufen. Das Spiel erscheint nahezu zeitgleich mit der Premiere des neuen Streifens *Stirb an einem anderen Tag*, hat aber inhaltlich nichts damit zu tun. Trotzdem sind die Rettung der Welt und eine Menge Action angesagt.

GEFAHR FÜR CATE?

Fast könnte der Eindruck entstehen, die Jungs von Gearbox Software seien – formulieren wir's vorsichtig – faule Säcke. Für *Nightfire* bedienten sie sich einfach aus dem reichen Ideen-Schatz aller bisherigen Film-Drehbücher und kratzten die *Half-Life*-Grafik-Engine von irgendeiner steinzeitlichen Festplatte. Einmal geschüttelt, nicht gerührt, fertig war das James-Bond-Spiel! Dass – nebenbei erwähnt – *Counter-Strike: Condition Zero* und *Halo* nicht fertig werden wollen … nein, lassen wir das. Denn irgendwie können wir den Typen aus Texas nicht wirklich böse sein. Warum? Weil *Nightfire* richtig gut geworden ist. Es reicht zwar insgesamt nicht, um *No One Lives Forever 2* und Agentin Cate Archer von der Bettkante, Verzeihung, Genrespitze zu schubsen. Der eine oder andere Ego-Shooter-Jünger (von

So spielt sich James Bond

Wir könnten in dieser beliebten Rubrik jetzt erklären, dass und wie toll Sie bei *Nightfire* ballern dürfen. Damit würden wir aber sozusagen Eis zum Nordpol tragen: Versteht sich doch von selbst, dass bei einem Ego-Shooter geschossen wird! Aber neben Atmosphäre und Abwechslungsreichtum machen besonders neun kleine Agentenspielzeuge dieses Spiel spielenswert. Guckst du hier:



















Legende:

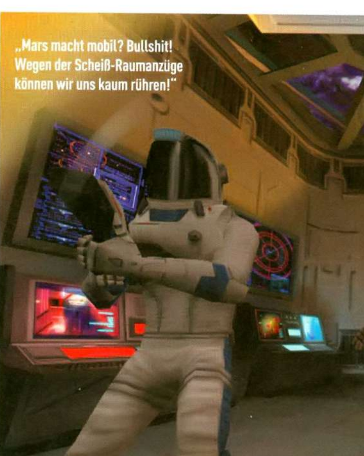
1. BRILLE (wahlweise Nacht-, Röntgen- und Wärmesicht)
2. FEUERZEUG (macht Fotos)
3. FÜLLER (verschießt Betäubungspfeile)
4. HANDY (verschießt Seil mit Enterhaken)
5. KOFFER (wahlweise Stand-MG oder Bombe)
6. KREDITKARTE (mit Mini-CD; schleust Viren in Computersysteme)
7. TASCHEN-PC (knackt Computercodes)
8. AUTOSCHLÜSSEL (Elektroschocker)
9. UHR (schweißt Metall auf)

den Bond-Fans ganz zu schweigen) wird trotzdem lieber den coolen Martini-Schlürfer begleiten, statt mit dessen flotter Konkurrentin rumzuspielen. Auch, weil sich das Spiel anders „anfühlt".

MIT PERWOLL VERWASCHEN

Wie's losgeht, ist schnell erzählt. Der stinkreiche Bösewicht Raphael Drake will sich Nuklearsprengköpfe unter die manikürten Fingernägel reißen, um die Welt zu erpressen – fertig. Mehr müssen Sie zunächst nicht wissen. Die Hintergrundgeschichte spinnt das Spiel in zahlreichen Zwischensequenzen fort. Okay, die Filmchen sehen so unscharf aus, als seien sie mit Perwoll verwaschen. Aber das typische Bond-Flair kommt klasse rüber. Nicht nur, weil der Hauptdarsteller Herrn Brosnan sehr ähnlich sieht. *Nightfire* startet im verschneiten Österreich, wo Sie sich zunächst bei einer Party einschmuggeln und mit dem Feuerzeug-Fotoapparat Bilder schießen müssen. Im zweiten Level schleichen Sie vorsichtig durch eine Basis, knipsen patrouillierende Posten per Elektroschocker-Autoschlüssel aus und gehen Überwachungskameras aus dem Weg. Geballert werden darf natürlich ebenfalls. Zum Beispiel, wenn Sie einer Agenten-Kollegin per Scharfschützengewehr Feuerschutz geben, indem Sie Drakes virtuelles Gesocks von einem Turm aus in *Moorhuhn*-Manier löchern. Am Ende sol-


Die 80er-Jahre: Michael Jackson prägt den Moonwalk – und den schlechten Geschmack, was Klamotten angeht.


„Mars macht mobil? Bullshit! Wegen der Scheiß-Raumanzüge können wir uns kaum rühren!"



Dumm gelaufen: Zahnspange mit 42.

Mehr Spiel(er)-Spaß?

Wir machen's kurz: Der Mehrspielermodus von *Nightfire* ist höchstens kurzzeitig motivierend. Besonders, weil sich die Figuren wie Schnecken auf Valium bewegen. Außerdem gibt's nur die drei Standard-Modi Deathmatch, Team Deathmatch und Capture the Flag – auf Karten, die dem Einzelspielermodus entnommen sind. Nee, da retten selbst die zahlreichen aus den Filmen bekannten Spielermodelle nix. Die da unter anderem wären: Baron Samedi (*Leben und sterben lassen*), der Beißer (*Moonraker*), Scaramanga (*Der Mann mit dem goldenen Colt*) und Goldfinger (raten Sie mal den Titel).

len Sie per Flugzeug entfleuchen. Außergewöhnlich dankbar scheint Ihre Kumpanin für die Hilfe übrigens nicht zu sein: Während unseres Tests haute die Ische einmal einfach mit der Maschine ab, weil wir diese nicht schnell genug erreichten – Game Over. Während wir dem rollenden Flieger verletzt und humpelnd hinterherhechelten, ließ die Dame auch noch höhnisch klingende Rufe wie „Beeil dich doch, James!" hören. Sehr nett. Blöde Kuh.

ABWÄRTS!

Für Abwechslung ist bei *James Bond* gesorgt. In Japan beschützen Sie einen VIP in seinem riesigen Anwesen und teilen ein paar Besuchern per Bleispritze mit, dass sie unerwünschter sind als ein Tripper. Auch Geiseln muss der Einzelkämpfer in der Villa zwischenzeitlich raushauen. Weil es vor asiatischen Terroristen nur so wimmelt und 007 nicht einfach überall herumspazieren kann, hangelt er sich schon mal an einer Stromleitung entlang, um ein bestimmtes Gebäude zu erreichen. In Tokio können Sie sogar mit Magneten die Fassade von Drakes Büro-Wolkenkratzer erklimmen. Ganz vorsichtig allerdings, die Wachen dürfen Sie nicht durch die Fenster entdecken! Bei der späteren Flucht geht's besonders heiß her. Erst will einer der coolen Level-Endgegner – ein fetter Kampf-Hubschrauber – mit einer Panzerfaust zu Schrott verarbeitet werden. Und dann bröselt James auch noch der Fahrstuhl unter den schweißnassen Socken weg, weil ihn Drakes böse Wichte mit MGs und Raketenwerfern „sabotieren". Dieser Fall beweist, dass Handys Leben retten können! Natürlich ruft ein Herr Bond nicht die Feuerwehr. Nein, während der demolierte Lift dramatisch quietschend und krachend kundtut, dass er sich gleich der Schwerkraft beugt und einen Abgang macht, schießt im letzten Moment aus dem Mobiltelefon des Agenten ein Seil samt Enterhaken und zerrt ihn aus der Gefahrenzone. Die Auswahl der Spezialgeräte und Waffen klappt übrigens prima, weil es jeweils ein eigenes Inventar gibt. Das garantiert Übersichtlichkeit.

BLUTLEER? JEIN!

Die beschriebene Szene mit dem untauglichen Aufzug und dem dafür umso nützlicheren Telefon ist einerseits ein gutes Beispiel für die packende Dramaturgie in *Nightfire*. Diese wird von dynamischer Musik, realistisch bellenden Waffen und dem auch sonst hervorragenden Sound noch verstärkt. Andererseits zeigt die Situation, dass die Spezialgeräte von 007 nicht nur 08/15-Gimmicks aus einem *Yps*-Heft, sondern supercool und für das Vorankommen im Spiel unabdingbar sind. Oft erweisen sich solche Gadgets bei anderen Spielen ja nur als schmückendes Beiwerk. Was Sie sonst erwartet, fragen Sie? Mal zerlegen Sie einen Server-

Äh ... geht das auch im echten Leben?

HEIMLICH FRAUEN BEGAFFEN

In *James Bond* können Sie mit einer als Röntgengerät getarnten Sonnenbrille unbemerkt durch die Klamotten von Frauen schauen.



In echt ist das mit dem „Unbemerktbleiben" schwierig. Seit PCA-Redakteur Christian Sauerteig von der ungarischen Weltklasse-Ringerin Anna Bolika beim Spannen erwischt wurde, muss er sich um Verhütung keine Gedanken mehr machen.

BLÖDER ALS BAUERNBROT SEIN

In *James Bond* bemerkt Sie ein Gegner nicht mal, wenn Sie in einer originalgetreuen Ahmet-Iscitürk-Maske vor ihm herumhüpfen.



In echt gibt's auch Blöde. Zwerghirne, die den TV-Sender Neun Live finanzieren, weil sie bei dessen kostenpflichtigen Call-in-Shows anrufen. Um Fragen wie „Welche Farbe hat der Himmel?" zu beantworten und vielleicht SAGENHAFTE 50 Euro zu gewinnen.

„SCHNELL LADEN"-TASTE DRÜCKEN

In *James Bond* können Sie einen Spielstand laden, falls Sie sich als noch blöder erweisen als die Gegner-KI und kurz vorm Abnibbeln sind.

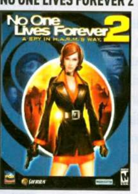
In echt geht das nicht. Wenn Ihre Frau erfahren hat, dass demnächst Nachwuchs ins Haus steht – allerdings die blonde Chat-Schlampe aus 06543 Rammelburg die Mutter ist –, können Sie an Ihrem PC nix mehr drücken, weil er Ihnen gegen die Rübe fliegt.




Schön blöd: Börsenmakler tragen selbst dann Anzüge, wenn sie mal locker durchhängen wollen.

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

VERGLEICH

HITMAN 2	NO ONE LIVES FOREVER 2	JAMES BOND
		

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Hitman 2	No One Lives Forever 2	James Bond
80% Mafia-Story, die etwas aufgesetzt wirkt, aber allemal spannend ist!	88% Es darf gelacht werden: abgedrehte Agenten-Persiflage im 60er-Jahre-Stil.	86% Typischer 007-Stil: viele Klischees, eine Prise Humor und sehr schön erzählt.

SPEZIALGERÄTE

Hitman 2	No One Lives Forever 2	James Bond
73% Würge-Klaviersaite, Nachtsichtgerät & Co.: eine recht ordentliche Auswahl.	84% Schminkkoffer-Raketenwerfer? Katzen-Bombe? Ein lustiges und riesiges Angebot!	90% Eine Menge! Aber das Wichtigste: Sie sind mehr als nur schmückendes Beiwerk.

HANDLUNGSFREIHEIT

Hitman 2	No One Lives Forever 2	James Bond
87% Das Motto: Nichts muss, alles kann! Die vielen Lösungswege erfreuen Knobler.	80% Es geht schon mal 'nen Level zurück – und Extra-Aufträge bringen Skill-Punkte.	71% Meist geht's von A nach B – was für Actionfans kein Nachteil sein muss.

SPIELSPAß

Hitman 2	No One Lives Forever 2	James Bond
85% Hier werden Sie nicht in ein Korsett geschnürt: Handlungsfreiheit zählt!	91% Witz bringt Spaß! Allein wegen des Humors ist der Titel sein Geld wert.	85% Vor allem die Atmosphäre macht's – ein Spiel wie ein Kinofilm!
60% / 20% / 20%	75% / 15% / 10%	75% / 10% / 15%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Action; ROT = Taktik; BLAU = Schleichen

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel strangguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT



ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER



Ein echter Drecksjob: Fensterputzer.

raum mit Sprengsätzen, ein anderes Mal geht's darum, einen Tresor zu finden. Oder James sabotiert Computersysteme, indem er per Superduper-Kreditkarte fiese Viren einschleust. Auch die Szenarien präsentieren sich abwechslungsreich. In einer Tiefgarage kämpft der Spion, den wir lieben, mit der Besatzung eines herumrasenden Kleintransporters. Ferner zeigt er während der letzten Levels auf einer idyllischen Südseeinsel Dutzenden von Commando-Einheiten, warum braune Kriegsbemalung im Gesicht manchmal einen Scheißdreck nützt, und tappt mit Laser-Wumme in einer Weltraum-Station umher, um die dicken Schutzanzüge seiner Feinde zu durchsieben. Apropos durchsieben: Egal, ob englische oder deutsche Version,

128 MB RAM

		Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

500 MHz, 64 MB, TNT 2 — 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX — 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

256 MB RAM

		Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Nightfire verwendet eine veraltete Grafik-Engine. Deshalb ist es nicht verwunderlich, dass Sie bei wenigen Details mit fast jedem System über 500 MHz spielen können. Bei voller Pracht benötigen Sie allerdings eine gute Mischung aus CPU- und Grafikkarten-Power. Wenn Sie zusätzliche Performance bekommen wollen, deaktivieren Sie die Anti-Aliasing-Funktion im Grafikmenü und verringern Sie die Details. Die untere Schmerzgrenze liegt bei 600 MHz, Geforce 256 und 128 MB RAM.

PRO & CONTRA

- \+ (Kino-)Atmosphäre
- \+ Sehr unterschiedliche Missionen
- \+ Viele, viele Spezial-Geräte
- \+ Abwechslungsreiche Orte
- \+ Etliche Zwischensequenzen
- \+ Dynamische Musik
- \+ Fetzige Soundeffekte
- \+ Coole Endgegner
- \+ Viele hübsche Frauen
- – Der künstlichen Intelligenz fehlt's arg an Intelligenz
- – Lange Ladezeiten
- – Gewöhnungsbedürftige Steuerung
- – Liebloser Mehrspielermodus
- – Kurze Spielzeit
- – Mängel bei der Grafik



AUF DVD

Auf nach Österreich!
VIDEO: Szenen aus den ersten beiden Levels

Ab nach Japan!
DEMO: Spielen Sie den dritten Abschnitt selbst!

nightfire_demo.exe




Die Pfarrer der Gospel Church wirkten früher irgendwie freundlicher.

Nightfire kommt ohne künstliches Blut aus. Dafür dürfen Sie mit der Röntgenbrille die heiße Unterwäsche der Damenwelt bewundern. Uns würde interessieren, wie die prüden Amerikaner auf diese Art von Jugendschutz reagieren. Denn die schicken ihre Kinder bekanntlich in einen Horrorfilm, wenn sie zu Hause Sex haben wollen …

HUI UND PFUI!

James Bond hat auch seine Macken. Damit keine Missverständnisse aufkommen: Gearbox bohrte die *Half-Life*-Grafik-Engine hervorragend auf und holt vor allem durch die detaillierten Oberflächenstrukturen (Texturen) eine erstaunlich gute Optik aus den Asbach-Uralt-Programmroutinen. Schwächen ließen sich trotzdem nicht vermeiden. Außenlevels wirken kantig und die Animationen der Figuren für heutige Verhältnisse zeitweise holprig. Oft fallen die armen Würstchen beim Dahinscheiden in Wände. Anschließend sind beispielsweise nur noch die Beine zu sehen und der Rest des virtuellen Körpers steckt im Mauerwerk. Unschön. *UT 2003*-verwöhnte Zocker können sich zudem des Eindrucks nicht erwehren, 007 fahre auf Rollschuhen und mit nach vorne eingegipsten Armen durch die Pampa – ein wenig steif, der gute Mann!

HURRA, WIR VERBLÖDEN!

Negativ fällt die künstliche Intelligenz auf. Die hat diese Bezeichnung eigentlich nicht verdient. Die computergesteuerten Charaktere legen immer wieder die Verhaltensweise von Finanzbeamten an den Tag. Will heißen: Selbst wenn sie offensichtlich angegriffen werden, bewegen sie sich nur selten – und wenn, dann gaaanz laaangsam. Außerdem verfügen sie offenbar über den IQ einer toten Kaulquappe

FAZIT

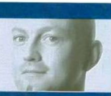
CHRISTIAN BIGGE

Im Gegensatz zum Muffelkopf Harald F. oute ich mich gerne als Liebhaber der Film-Bonds. Das ist einfach perfektes Popcorn-Kino, auch gewürzt mit jeder Menge Gags (in den alten Streifen zumindest). Für mich war es also ein Fest, endlich selbst mit dem Urahn eines jeden Super-Agenten über den PC-Bildschirm watscheln zu dürfen. *Nightfire* bietet solide Shooter-Kost mit ordentlicher 007-Atmosphäre. Technische Schwächen wie die hüftsteifen Animationen oder die fehlende KI verzeihe ich großmütig. Schade ist aber, dass Jimmy viele Levelgegenstände und die im Spiel zahlreich vorhandenen Vehikel nicht nutzen kann. Zumindest Letzteres funktioniert in den Konsolenversionen. Warum man Mr. Bond seinen Sinn für Humor amputiert hat, ist mir auch nicht ganz klar. Cate A. beweist in *NOLF 2* mehr Charme, weshalb sich die Dame in meiner persönlichen Agentenrangliste auf Platz 1 behaupten kann.

Typisch Frau: Während der Mann hart arbeitet, frisiert SIE sich die Haare, statt den Boden zu schrubben.

FAZIT

HARALD FRÄNKEL



Bond-Filme bereiten mir nur geringfügig mehr Freude, als ein Telefonbuch zu lesen. Kurz: Ich finde sie sterbenslangweilig. Doch oh, welch Überraschung! Vom Spiel fühle ich mich prächtig unterhalten. Verantwortlich sind vor allem die abwechslungsreichen Missionen und Überraschungseffekte. Anfangs zeigte ich mich wegen der etwas schwammigen Steuerung ähnlich erfindungsreich wie 007-Bastler „Q" – allerdings in Sachen „nicht jugendfreie Flüche". Nach einer Eingewöhnungszeit war das aber vergessen. Auch, weil das Spiel in späteren Levels immer besser wird. Mir macht's sogar einen Tick mehr Spaß als *NOLF 2*. Was daran liegen mag, dass ich nur mit manchen Frauen etwas gemeinsam habe (Bartwuchs) und mich nicht mit Mädels identifizieren kann. Ich schau mir die – unter anderem – lieber an.

Verdammter Passbildautomat: immer im falschen Moment!

Anti-Atomkraft-Demo: Greenpeace-Aktivisten beschießen Polizisten mit menschlichen Biogasen!

und den Lebenswillen eines Lemmings – eine recht gesundheitsgefährdende Kombination! In vielen Situationen kann der Spieler einen Gegner in die virtuellen Jagdgründe schicken und der Kumpel in der Nähe dreht sich nicht einmal um. Egal, ob Sie zur Pistole mit Schalldämpfer oder zum lärmenden MG gegriffen haben. Uns fällt dazu nur eins ein: Gestatten, mein Name ist Bond und ihr seid alle blond! Wenn Sie in höheren Schwierigkeitsgraden zocken, wird's nicht besser. Es geht lediglich durch miese Tricks härter zur Sache: Sie können weniger Treffer einstecken und müssen mehr austeilen, finden weniger Schutzwesten und kriegen in der jederzeit aufrufbaren, vorbildlichen Missions-Beschreibung nicht so viele Tipps. Trotz der genannten Macken: Schade, dass der Spaß nach etwa zehn Stunden vorbei ist. Schluss ist auch hier mit dem Artikel. Sie wissen alles und der Verfasser dieser Zeilen muss jetzt noch einen löten gehen. Auf Wiedersehen! HARALD FRÄNKEL

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

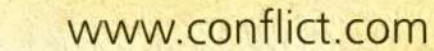
MINDESTENS: P 500, 128 MB RAM, 560 MB HD, Win98	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Gearbox Software
SINNVOLL: P 1,1 GHz, 256 MB RAM, Geforce4, 1,2 GB HD	**VERTRIEB:**	Electronic Arts
	INTERNET:	www.electronic-arts.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	29. November 2002
MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team) Deathmatch; Capture the Flag; 1 Sp./CD	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** 2-32 Spieler **INTERNET:** 32 Spieler	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	77%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	58%

EINZELSPIELER 85%

SEHR GUT – Actionfans schließen den Bond fürs Leben, ohne es zu bereuen.



CONFLICT DESERT STORM™

WER WIND SÄT, WIRD STURM ERNTEN.



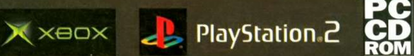




Der Golfkrieg wurde durch clevere Strategie, präzise Zugriffe und besonders eine Spezies von Soldaten gewonnen: die Schattenkrieger britischer SAS und amerikanischer Deltaforce. Dieser 3rd Person Action Shooter kombiniert das Beste aus der Welt geheimnisumwitterter Spezialkräfte mit realistisch ausgefeiltem Gameplay und überdurchschnittlich hoher Gegner-KI. Ein visuelles Feuerwerk, das stahlharte Nerven fordert. Oder Dein Leben.















Fackel nicht lange!

Für die Menschheit sieht's in GOTHIC 2 düster aus. Gewaltige Drachen machen Terz. Wie gut, dass Sie etwas bei sich haben, um die Schuppenprobleme zu lösen.

Haben Sie sich schon einmal so richtig zerschlagen gefühlt? Beinahe so, als würde ein tonnenschweres Gewicht an jedem Ihrer Muskeln hängen? Dann können Sie sich in etwa vorstellen, wie es dem namenlosen Draufgänger in *Gothic 2* ergeht. Wochenlang liegt der Knabe nun schon unter einem Steinhaufen verschüttet. Und das alles nur, weil er mal wieder den Held spielen musste. Anstatt sich nämlich in *Gothic 1* damit abzufinden, sein Dasein als Insasse der Strafkolonie von Corrinis zu fristen, träumte der Kerl von der Freiheit. Im Weg standen allerdings diese magische Barriere und der drachenähnliche Schläfer. Wir erinnern uns: Getreu der Devise „No Risk, no Fun (Kein Risiko, kein Spaß)" schnappte sich der Bursche ein dickes Schwert und haute dem Ratzviech eins auf die Rübe. Das Ende vom Lied: Die Energiewand verschwand, alle Gefangenen entkamen. Bis auf Retter Mr. XY. Der hatte die Arschkarte gezogen und wurde unter den Trümmern der Steinpfeiler begraben. Aber so leicht lässt sich kein Held unterkriegen. Vor allem nicht, wenn die Bewohner der *Gothic 2*-Welt einer großen Gefahr ausgesetzt sind. Xardas, der mächtige Zauberer aus dem ersten Teil, hat Wind von einer Drachenhorde bekommen, die Lust auf eine Grillparty verspürt. Damit es nicht zu einem blutigen Barbecue kommt, befreit er den Ausbrecherkönig aus seiner misslichen Lage. Und hier beginnt Ihr Abenteuer.

STARTPROBLEME

Einfach ein paar Feuerbälle auf die Drachen zaubern und der Käse ist gegessen? Pustekuchen. Sie denken doch nicht ernsthaft, die Steinlawine wäre ohne Folgen geblieben? Stärke, Geschick, Ihr



- 6 riesige Kapitel
- 5 Berufe, 7 Talente
- Keine Stufenbeschränkung
- Über 50 Zaubersprüche und Monster
- Mehr als 150 Nah- und Fernkampfwaffen
- Mehrere Lösungswege für Rätsel
- Geniale KI mit Gedächtnisfunktion
- Spannende Spielgeschichte
- Sprachausgabe
- Tag-und-Nacht-Gleiche, Wettereffekte

AUF DVD

Aller Anfang ist schwer

VIDEO: So hektisch geht's in den ersten Stunden von *Gothic 2* zu.



Die schwulen Eisgolems gehen am liebsten im Michael-Jackson-Partnerlook: Kalkweiß und mit vielen Pailletten auf dem Leib.



Unseren schnuckeligen Kerl in Frauenklamotten, finden die Echsenmenschen zum Anknabbern süß. Und der Feuergolem ist auch schon ganz heiß.

mühevoll erworbenes Wissen über Magie – alles weg. Kurzum: Sie starten als absolutes Weichei. Anders als beispielsweise in *Morrowind 3 – The Elder Scrolls* plagen Sie sich jedoch nicht erst mit einer langwierigen und äußerst komplizierten Charaktergenerierung herum, sondern springen gleich in die Höhle des Löwen. Oder besser, in die von Wölfen, Blutfliegen und diversen Herumtreibern, die Ihnen bereits in den ersten Minuten an die Gurgel wollen. Stehen Sie endlich vor den Toren der Stadt Khorinis, stoßen Sie auf das nächste Problem: Die blöden Wachen wollen Sie nicht reinlassen. Toll, und jetzt? Den dämlichen Trotteln mit einem Ast als Waffe Angst einjagen? Die lachen sich doch höchstens einen. Nein, so geht das nicht. Mit purer Gewalt erreichen Sie bei *Gothic 2* selten etwas. Wie Sie vorgehen, dürfen Sie aber ruhig allein herausfinden. Wir



Dämlicher Zoohändler. Verkauft mir angeblich eine Fledermaus-Kreuzung und nun hab ich den Salat.

So spielt sich Gothic 2

Das Leben in *Gothic 2* ist hart. Damit es ein wenig leichter wird, verfügen Sie über diverse Talente. Wir stellen Sie Ihnen in einer kurzen Übersicht vor.



SCHLEICHEN

Mit dieser Fertigkeit können Sie beispielsweise unbemerkt in Wohnhäuser eindringen oder mucksmäuschenstill an den Wachen vorbeitigern. Der Tischler weiß, wie.



TIERE AUSWEIDEN

Sobald Sie ein Tier oder Monster über den Jordan hieven, können Sie den Kadaver filetieren. Fleisch, Krallen, Felle, etc. bringen Knete beim Verkauf. Fragen Sie bei Jägern nach.



SCHMIEDEN

Mit Rohstahl, Schmiedehammer und gegebenenfalls Erz fertigen Sie eigene Waffen an. Sofern Amboss, Wasser und Feuerstelle in der Nähe sind. Löchern Sie den Schmied.



SCHLÖSSER KNACKEN

Stehen Sie vor einer verschlossenen Kiste, lässt sich diese mit einem Dietrich und durch eine Kombination der Links-Rechts-Pfeiltasten öffnen. Der Tischler zeigt's Ihnen.



ALCHEMIE

Mit Laborwasserflaschen und den richtigen Kräutern brauen Sie am Alchemistentisch Heil- und Manatränke sowie Wässerchen, die Ihre Werte heben. Die Magier lehren es.

TASCHENDIEBSTAHL

Sie sind knapp bei Kasse? Kein Problem. Quatschen Sie einfach jemanden an. Eine Meldung zeigt, wie einfach sich dessen Taschen plündern lassen. Die Diebesgilde bringt es bei.



RUNEN ERSCHAFFEN

Spruchrollen verbrauchen sich. Zauberrunen nicht. Diese erschaffen Sie am Runentisch mit der jeweiligen Spruchrolle, Schwefel und einer leeren Rune. Talent nur für Magier.



Theo Waigel hat Probleme mit seiner Körperbehaarung.

sind ja schließlich keine Petzen, wie unsere Tipps- und Tricks-Abteilung (siehe ab Seite 151).

DER TALENT-SUCHER

Stadtbewohner sind nervig. Ständig brabbeln die Ihnen die Ohren mit Geschichten über irgendwelche Wehwehchen voll. Beispielsweise Bospar, die Doofnuss. Irgendein Rüpel hat seinen Lieblingsbogen entwendet. Und weil der Kerl nun nicht mehr jagen gehen kann, sollen Sie ihm ein paar Wolfsfelle beschaffen. Dafür bringt er Ihnen anschließend das Ausweiden von Tieren bei – eine durchaus nützliche Fertigkeit (siehe „So spielt sich ..."). Klar, dass Sie helfen! Die Methode „Eine Hand wäscht die andere" zahlt sich überall aus. Im Handumdrehen beherrscht Ihr Alter Ego die Grundtypen seiner Talente: Schmieden, Alchemie, Schleichen, Schlösserknacken und Taschendiebstahl. Für magiebegabte Robenträger kommt noch „Runen erschaffen" hinzu. Bis auf Schleichen und Taschendiebstahl lassen sich die Talente ausbauen. Schnippeln Sie also zunächst nur das Fleisch aus den Kadavern Ihrer Gegner, zerlegen Sie nach mehrfachem Training bei den jeweiligen Meistern den ganzen Körper in seine Bestandteile. Lehrgänge gibt's allerdings nicht umsonst. Das Zauberwort heißt Lernpunkte. Im Klartext: Sie wandern erst mal durch die Pampa und schnetzeln Monster oder erfül-

Playboy vergriffen? Bei dieser langweiligen Lektüre bleibt's nur beim Buchständer.

„Schnapp bloß nicht nach meinem Bein, sonst zahl ich's dir mit dem Flitzebogen heim."

„Ob ihr wirklich richtig steht, seht ihr, wenn das Licht angeht ..."

„Ey Händler, vielleicht solltest du besser was bei mir kaufen. Ich hab mehr Zeug!"

len Aufträge, um an Erfahrung zu gewinnen. Denn pro Levelaufstieg rieselt es sage und schreibe zehn Pünktchen. Blöd nur, wenn für eine Verbesserungsstufe schon mindestens fünf davon verbraten werden.

MACH MAL 'NEN PUNKT

Talente sind nicht das Einzige, für das Sie Ihre sauer verdienten Lernpunkte nutzen können. Was wäre wohl ein Rollenspiel ohne die klassischen Charakterwerte? Bei *Gothic 2* konzentrieren sich diese auf Stärke, Geschick, Mana, Lebensenergie, Ein- und Zweihandwaffen sowie Bogen und Armbrust. Da es keine Stufenbeschränkung gibt und mehr als 50 Monstertypen (Trolle, Drachen, Go-

Äh ... geht das auch im echten Leben?

Schaf ins Kloster bringen

Die Kampfklassen in *Gothic 2* sind Ihnen zu öde? Sie wollen lieber als großer Magier durch das Land streifen und Feuerbälle zaubern? Dann müssen Sie ein Schaf und 1.000 Goldstücke ins Kloster bringen.

Ins Kloster können Sie auch im wahren Leben gehen. Nonnen Geld als Spende geben, ist auch drin. Aber ein Schaf? Nicht drüber nachdenken! Sie wollen gar nicht wissen, warum die in *Gothic 2* eins haben wollen.



Wegen Lärmbelästigung vermöbeln

In *Gothic 2* gibt's einen Deppen, der tagein, tagaus den Hammer schwingt. Den anderen geht das auf den Sack. Sie sollen ihn überzeugen, damit aufzuhören. Gut zureden klappt nicht, also hauen Sie den Ruhestörer um.

Das lassen wir im echten Leben besser. Von wegen Strafanzeige und so. Selbst, wenn Familie Meier von nebenan mal wieder Renovierwoche hat und man ihnen am liebsten die Eier aus dem Namen hauen würde.



Gegner in Eisblöcke verwandeln

In *Gothic 2* müssen Sie gegen Trolle, Golems und Drachen kämpfen. Die sind nicht leicht zu besiegen. Mit dem Zauberspruch Eisblock verschaffen Sie sich einen Vorteil und setzen die Brocken für eine Zeit außer Gefecht.

Das funktioniert auch im wahren Leben. Ein bekloppter Rekordhalter macht's vor – 56 Stunden lang im Eisblock stehen. Standhaftigkeit ohne Viagra ist garantiert. Ein blauer Zipfel und Nippelfrost ebenfalls. So was schmerzt.



Fotos: action press

GOTHIC 2

VERGLEICH

	GOTHIC	MORROWIND	GOTHIC 2
STORY	**88%** Relativ lineare Geschichte, die dem Spieler aber den nötigen Freiraum lässt.	**85%** Hier fühlen Sie sich allein gelassen. Nur ein neugieriger Erkundungsdrang bricht das Eis.	**91%** Noch mehr Freiraum als beim Vorgänger, ohne die dichten Handlungsstränge aufzugeben.
GRAFIK	**84%** Stimmungsvolle Landschaften, lebensechte Mimik und Gestik bei den Charakteren.	**90%** Egal ob Landschaft, Monster oder Personen, die Detailfülle und die Qualität sind großartig.	**87%** Durch die feineren Texturen erscheint die gesamte Grafik detaillierter als im Vorgänger.
STEUERUNG	**69%** Grundsätzlich akzeptabel, aber das extrem umständliche Inventar stört.	**82%** Nach längerer Eingewöhnung kommt man mit den vielen Möglichkeiten sehr gut klar.	**84%** Viel verbessert. Dank steiler Lernkurve lässt sich auch die Steuerung im Kampf meistern.
SPIELSPASS	**88%** Nach kurzer Einspielzeit ein packendes Abenteuer. Auch heute noch!	**87%** Hier gibt's immer etwas Neues zu entdecken. Epischer Umfang, aber nicht ganz so detailliert.	**91%** Viel Freiheit und eine dichte Atmosphäre. Ein fesselndes Spielerlebnis der Spitzenklasse.
Spielelemente	20% / 60% / 20%	15% / 40% / 45%	25% / 60% / 15%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Rätsel; ROT= Action; BLAU= Charakterentwicklung

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- **PC-ACTION-ABONNENT**
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER







128 MB RAM

CPU	Auflösung	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500	Geforce 4
CPU mit 500 MHz	800x600x16	grau	rot	grau	rot	rot	rot	rot	rot	rot
	1.024x768x32	grau	rot	grau	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 750 MHz	800x600x16	grau	rot	grau	rot	rot	rot	orange	orange	orange
	1.024x768x32	grau	rot	grau	rot	rot	rot	orange	orange	orange
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	grau	rot	grau	orange	rot	orange	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	grau	rot	grau	orange	rot	orange	gelb	gelb	gelb
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16	grau	rot	grau	orange	rot	orange	gelb	gelb	gelbgrün
	1.024x768x32	grau	rot	grau	orange	rot	orange	gelb	gelb	gelb
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	grau	rot	grau	orange	rot	orange	gelbgrün	gelbgrün	gelbgrün
	1.024x768x32	grau	rot	grau	orange	rot	orange	gelb	gelb	gelb

500 MHz, 128 MB, Geforce 2 — 800 MHz, 256 MB, Geforce 3 — 1.400 MHz, 512 MB, Geforce 4

256 MB RAM

CPU	Auflösung	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500	Geforce 4
CPU mit 500 MHz	800x600x16	grau	rot	grau	rot	rot	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	grau	rot	grau	rot	rot	rot	orange	orange	orange
CPU mit 750 MHz	800x600x16	grau	rot	grau	orange	rot	orange	gelbgrün	gelbgrün	gelbgrün
	1.024x768x32	grau	rot	grau	orange	rot	orange	gelbgrün	gelbgrün	gelbgrün
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	grau	orange	grau	gelb	orange	gelb	olivgrün	olivgrün	olivgrün
	1.024x768x32	grau	rot	grau	gelb	orange	gelb	olivgrün	olivgrün	olivgrün
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16	grau	orange	grau	gelbgrün	orange	gelbgrün	olivgrün	olivgrün	grün
	1.024x768x32	grau	rot	grau	gelbgrün	orange	gelbgrün	olivgrün	olivgrün	olivgrün
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	grau	orange	grau	gelbgrün	orange	gelbgrün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	grau	rot	grau	gelbgrün	orange	gelbgrün	olivgrün	olivgrün	olivgrün

LEISTUNGSMERKMALE

Die Performance von *Gothic 2* hängt von Ihrem Arbeitsspeicher ab. Optimal wären 512 MB RAM. Außerdem ist eine starke CPU gefordert, um die vielen Details und die enorm großen Landschaften berechnen zu können. Auf die Grafikkarte kommt es nur an, wenn Sie auf kein Detail verzichten wollen. In diesem Fall sollte es schon mindestens eine Geforce3 Ti sein. Untere Schmerzgrenze: 500 MHz, Geforce2, 128 MB RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Riesige Welt, 3x größer als der Vorgänger
- \+ Tolle, stimmungsvolle Grafik
- \+ Vorbildliche Sprachausgabe
- \+ Einfache Steuerung, auch im Inventar
- \+ Packende Story
- \+ Viel Entscheidungsfreiheit
- \+ Hohe Wiederspielbarkeit
- \+ Starke Gegner-KI
- − Hoher Schwierigkeitsgrad
- − Eingeschränkte Charakterentwicklung
- − Jeweils nur ein Ausrüstungsfeld für Waffe und Rüstung

lems etc.) durch die riesigen Steppen tigern, dürfen Sie Ihr Alter Ego nach Lust und Laune zum Superrecken pushen. Es ist allerdings ratsam, erst die klassenspezifischen Attribute zu steigern. Vorausgesetzt natürlich, Sie sind in eine der fünf Gilden aufgenommen. Das ist gar nicht mal so einfach. Um Paladin, Söldner, Miliz-Kämpfer, Magier oder gar Drachentöter zu werden, müssen Sie zunächst mehr oder minder schwierige Aufnahme-Prüfungen bestehen. Im Falle des Magiers heißt das: Geld und ein Schaf ins Kloster bringen! Und dann schimpfen Sie sich erst einmal Novize. Die „Prüfung des Feuers" folgt etwas später. Mit den Aufgaben „Folge den Zeichen Innos und bringe mir das, was der Gläubige hinter dem Pfad findet", „Fertige eine Feuerpfeil-Rune an" und „Finde den lebenden Stein, der einst gerufen, und vernichte ihn" sind Sie für einige Stunden beschäftigt. Aber



Der Knilch treibt nicht nur das Mana hoch, sondern reduziert auch das Sehvermögen. Bei einer solch geschmacklosen Kutte muss man ja blind werden.

Göteb Ork spricht ein Gebet, damit sein Kollege Ork Asmus noch genügend Kraft hat, um ordentlich zuzulangen.

wie heißt es so schön: Magier sein, ist nicht so schwer, Magier werden aber sehr.

TRATSCHTANTEN UNTERWEGS

Ob Sie einen blöden Bauern zu Dünger verarbeiten, der netten Bardame in der Kneipe an die Wäsche gehen oder schlichtweg nur das Ersparte der Einwohner mopsen – alles wird verpetzt. Die Nichtspielercharaktere von *Gothic 2* besitzen nämlich ein unglaubliches Gedächtnis und ein reges Mitteilungsbedürfnis. Überlegen Sie deshalb jeden Schritt zweimal. Gleiches gilt für die Erledigung Ihrer Aufträge. Oftmals bieten sich zwei Lösungswege an, die Ihnen Vorteile bei der einen Gruppierung und Nachteile bei der anderen bringen. Da wäre zum Beispiel die Angelegenheit mit der Diebesgilde im ersten der sechs umfangreichen Kapitel. Lord Hagen, seines Zeichens Anführer der Miliz-Streitmacht, will das kriminelle Gesocks ausradieren. Das sollen Sie für ihn übernehmen. Kloppen Sie die Gaunerbande direkt um, geht Ihnen allerdings so manches flöten. Unter anderem das Talent Taschendiebstahl. Schleimen Sie sich hingegen bei den flinken Fingern ein, holen Sie das Maximale für sich heraus und kassieren zudem etliche Erfahrungspunkte! Umhauen können Sie die Banditen ja anschließend immer noch. Tja, auch in der virtuellen Welt muss man manchmal ein Schwein sein. TANJA BUNKE

FAZIT
ALEXANDER GELTENPOTH

Begeisterten Sie sich auch schon für den Vorgänger? Dann halten Sie sich fest: *Gothic 2* ist noch besser! Keine lästigen Elemente der Steuerung nerven, die Nichtspielercharaktere und Monster agieren natürlicher und schlauer, in der dreimal größeren Welt lassen sich noch mehr Geheimnisse entdecken und, und, und. Dafür stieg der Schwierigkeitsgrad heftig an: Speziell am Anfang müssen Sie sich schon an den wirklich schwachen Gegnern vergreifen, sonst bekommen Sie nur auf die Fresse.

FAZIT
TANJA BUNKE

Wenn Ihre Katze plötzlich mit dem Büchsenöffner und der Futterdose vor Ihnen herumwedelt, ist klar: Sie sollten mal für eine Weile mit dem Spielen aufhören. Das ist bei diesem aufwendigen Rollenspiel leichter gesagt als getan: Eine spannende Hintergrundgeschichte, knackige Rätsel, heftige Kämpfe – *Gothic 2* bietet einfach alles. Und das im Übermaß. Selten hat mich ein Offline-Rolli so begeistern können, dass ich sogar vergaß zu schlafen. Fazit: *Gothic* ist Suchtgefahr pur!

GOTHIC 2

MINDESTENS: P 500, 128 MB RAM, 1.800 MB RAM, Win98
SINNVOLL: P 1200, 512 MB RAM

GENRE:	Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Piranha Bytes
VERTRIEB:	JoWood
INTERNET:	www.gothic2.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	29. November 2002

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's nicht: Sie schnetzeln sich allein einen Wolf.

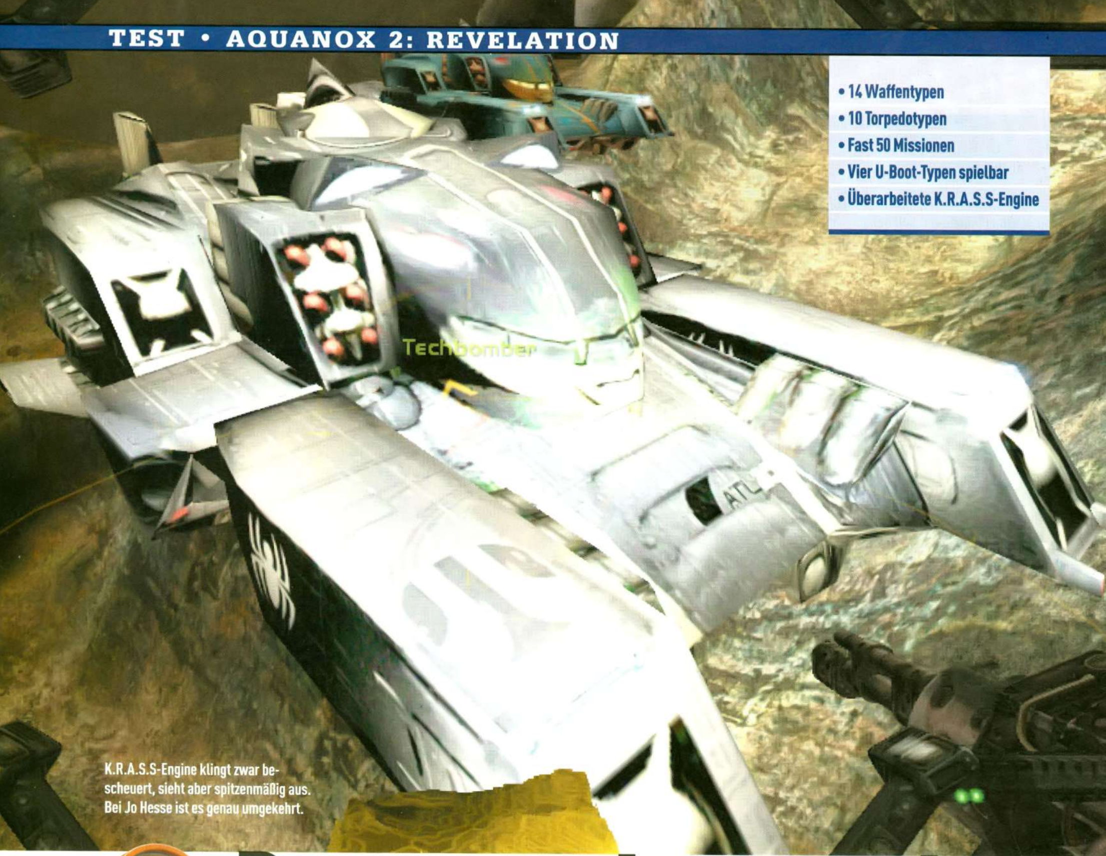
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	93%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	87%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 91%

HERVORRAGEND – Dieses Rollenspiel ist ein Muss für jeden Wunschzettel!



K.R.A.S.S-Engine klingt zwar bescheuert, sieht aber spitzenmäßig aus. Bei Jo Hesse ist es genau umgekehrt.

PC ACTION GOLD

Das taucht was!

Kann AQUANOX 2 seinem Vorgänger das Wasser reichen? Wir haben unseren besten Mann in die Tiefe geschickt, um diese und andere Fragen zu beantworten. Holen Sie tief Luft und begleiten Sie uns bei der Test-Fahrt!

Aquanox 2: Relevation ist ein spritziges und erfrischend anderes Vergnügen. Sie tauchen ab ins kühle Nass, gewinnen Oberwasser und bescheren Ihren Gegnern ein feuchtes Grab. So, das war genug Phrasendrescherei! Wir versprechen Ihnen, dass im restlichen Artikel nur noch ganz wenige Wasser-Wortspiele vorkommen. Weiter im Text: Die Jungs von Massive Development haben die Schiffsschraube mit *Aquanox 2* nicht neu erfunden, aber dafür gesorgt, dass sie runder läuft. Der Titel ähnelt seinem Vorgänger in vielerlei Hinsicht. Sie gleiten mit Ihrem U-Boot durch die Tiefen des Ozeans, schicken einen ganzen Haufen Gegner zu den Haien, besuchen Unterwasser-Stationen, halten diverse Schwätzchen und kaufen Ausrüstung für Ihr Schiff ein. Beim Erstling gab es da ja einigen Anlass zur Kritik. Das Menüsystem nervte durch eine zu umständliche Handhabung, die Dialoge zwischen den Charakteren wirkten aufgrund der einfachen grafischen Darstellung unmotivierend und leider lief das Spiel bei vielen Zockern erst nach einer Patch-Installation absturzfrei. Für den Nachfolger versprachen die Macher mehr Spaß und weniger Ärger. Kein leichtes Unterfangen! Die Jungens haben aber glücklicherweise Wort gehalten und einen Top-Titel abgeliefert, der kaum Wünsche offen lässt.

DÜSTERE ZUKUNFT

Nicht nur Benjamin Bezolds Sexualleben sieht düster aus. Die Zukunft, wie sie in *Aquanox 2* geschildert wird, ist mindestens genauso trostlos. Im Jahre 2666 geht auf der Erdoberfläche nicht mehr allzu viel. Kriege, Epidemien und andere Stressfaktoren haben den Lebensraum nahezu unbewohnbar gemacht. Aber statt unseren Planeten wieder aufzubauen, verpissten sich seinerzeit alle auf den Meeresgrund und nun stehen da unten ganze Metropolen herum. Hier beginnt die Geschichte von William Drake, in dessen Haut der Spieler schlüpft. Einst besaß seine Familie ein riesiges Handelsimperium, von dem jetzt nur noch ein popeliger Frachter übrig ist. Williboy tuckert ganz alleine durch die Gegend und ist auf der Suche nach dem Abenteuer seines Lebens. Der Wunsch wird gleich zu Beginn erfüllt, denn fiese Piraten locken ihn in eine Falle, kapern sein Schiff und schon sitzt er in der Scheiße. Der Piratenanführer macht ihm schnell klar, dass man kei-

nen nutzlosen Ballast mit sich führt. Im Klartext: Machen Sie sich nützlich, oder man setzt Sie ohne Sauerstoff-Gerät am Meeresgrund aus!

ABTAUCHEN!

Es wird nicht lange gefackelt. Gleich nachdem man Sie vor vollendete Tatsachen gestellt hat, müssen Sie auch schon Ihren ersten Einsatz bestreiten. Im Cockpit der „Salty Dog" dürfen Sie erst mal ein paar doofen Tiefsee-Punkern den Garaus machen. Natürlich kann der Spieler später auch andere Schiffe steuern. Doch für den Anfang müssen Sie mit der kleinen Sardinendose zurechtkommen. In insgesamt vier U-Booten nehmen Sie im Laufe Ihres Abenteuers Platz. Diese unterscheiden sich unter anderem in Sachen Panzerung, Manövrierfähigkeit und Zahl der Torpedo-Schächte. Vier Schiffe sind nicht gerade viel, aber da man die Dinger quasi nach Lust und Laune ausrüsten kann, ist das eigentlich kein Nachteil. Richtig dick wirkt auf den ersten Blick die Anzahl der Levels. Es gilt rund 50 Missionen zu erfüllen und dabei Bonus-Aufträge freizuschalten. Profis können *Aquanox 2* trotzdem in wenigen Tagen durchspielen, wenn Sie die Bonusziele außer Acht lassen.

VIELFALT?

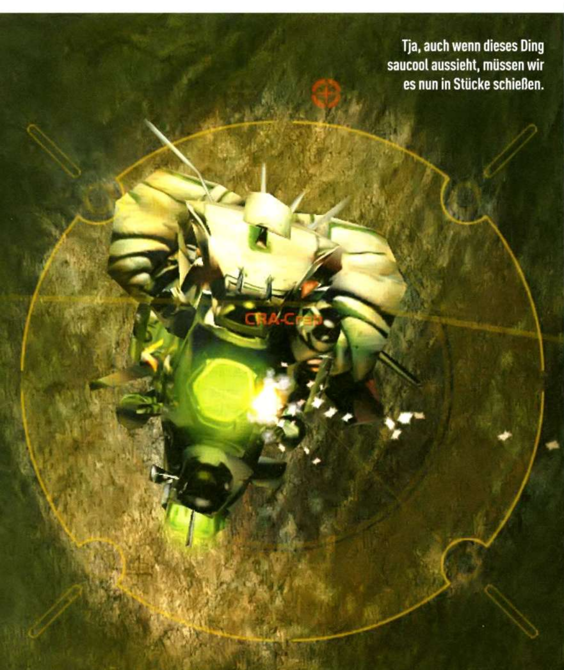
Die Einsatzbefehle sind relativ abwechslungsreich. Es ist keineswegs nur schnödes Ballern angesagt. Mal müssen Sie ein U-Boot eskortieren, einen dezenten Schleich-Einsatz absolvieren, Navigationspunkte von Gegnern säubern oder Angriffe auf Stützpunkte starten. Das schreibt und liest sich zwar ganz locker. Da aber die Bösen in verschiedenster Ausführung auftreten, ist das alles andere als leicht. Geschütz-Türme, Panzer, kleinere Scouts, Sniper-Boote, Bomber und Fregatten wollen unserem Freibeuter wider Willen nur allzu gerne ans Leder. Bei den zahlreichen Unterwasser-Feldzügen fällt der Piraten-Crew dabei allerhand Beute in die Hände, die am Ende gerecht verteilt wird. Wer da besonderen Einsatz gezeigt hat, erhält natürlich auch ein dickeres Stück vom Kuchen. So was nennt man dann wohl leistungsorientierte Bezahlung. Bei fast allen Missionen empfiehlt es sich, das Terrain in seine Strategie mit



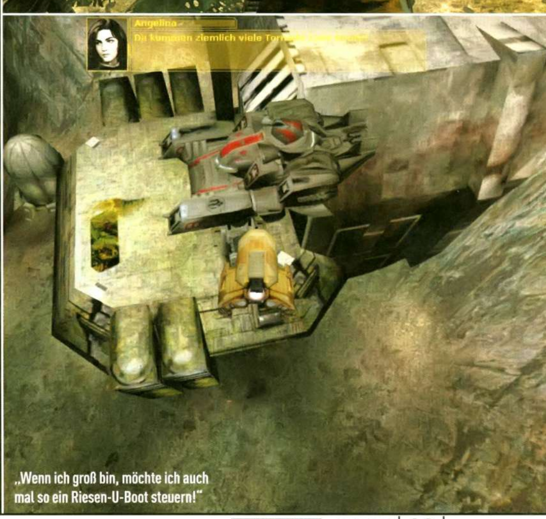
Roberto Blanco bietet William einen Job an. Die Dialoge sind dafür weitaus schöner. Sogar als beim Vorgänger.



Sozialkritik pur! Mutierte Wasserpflanzen werden zu einem Mahnmal für die gesamte Menschheit!



Tja, auch wenn dieses Ding saucool aussieht, müssen wir es nun in Stücke schießen.



„Wenn ich groß bin, möchte ich auch mal so ein Riesen-U-Boot steuern!"

AQUANOX 2: REVELATION

VERGLEICH

AQUANOX	DESCENT 3	AQUANOX 2
STEUERUNG		
72%	79%	89%
Einige Mängel, wie etwa Menüs, die sich nur per Tastatur bedienen lassen	Nicht gerade einfach zu lernen und am besten mit dem Joystick spielbar	Die Steuerung ist sowohl per Maus/Keyboard als auch mit dem Joystick einwandfrei.
GRAFIK		
79%	60%	88%
Aquanox sieht auch für heutige Verhältnisse noch richtig gut aus.	Hat ja schon ein paar Jahre auf dem Buckel und sieht dementsprechend „einfach" aus	*Aquanox 2* sieht nicht nur schön, sondern auch ziemlich realistisch aus.
ABWECHSLUNGSREICHTUM		
82%	60%	81%
Bietet einen Mehrspielermodus, dafür aber weniger abwechslungsreiches Gameplay	Ballern, Ballern, Ballern! Und wegen des abgedrehten Leveldesigns die Übersicht verlieren.	Shoppen, Labern, Schiff ausrüsten, viel Ballern und ein Mehrspielermodus
SPIELSPASS		
81% (ABGEWERTET)	78% (ABGEWERTET)	87%
In jeder Hinsicht schlechter als der Nachfolger. Trotzdem noch immer spaßig.	Der Zahn der Zeit nagt leider auch ein bisserl am Spielspaß.	Die Mängel des Vorgängers wurden ausgemerzt. *Aquanox 2* rockt jede Hütte!
25% / 60% / 15%	5 / 80% / 15%	25% / 50% / 25%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Story; ROT= Action; BLAU= Taktik

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

128 MB RAM

CPU	Auflösung	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce 3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									

750 MHz, 128 MB, Geforce2 — 1.000 MHz, 256 MB, Geforce3 — 1.500 MHz, 512 MB, Geforce4

256 MB RAM

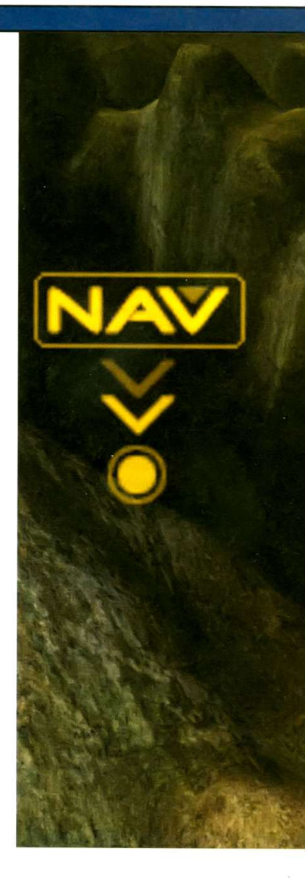
CPU	Auflösung	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Um *Aquanox 2* mit wirklich allen Details optimal spielen zu können, benötigen Sie ein richtig starkes Computer-System. Eine CPU mit 1.100 MHz und eine Geforce3-Grafikkarte sorgen da für ein echtes Grafik-Feuerwerk. Andernfalls sollten Sie sämtliche Details auf ein erträgliches Maß reduzieren und die Anti-Aliasing-Funktion deaktivieren. Dann läuft es auch auf älteren Systemen anstandslos. Kyro-Karten funktionieren nicht richtig – da sind leider Grafikfehler an der Tagesordnung. Die untere Schmerzgrenze liegt bei: 750 MHz, Geforce2, 128 MB RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Geniale Grafik
- \+ Perfekt konfigurierbare Steuerung
- \+ Sehr komfortable Menüs
- \+ Einfache Bedienung
- \+ Löbliche Langzeitmotivation
- \+ Sehr guter Surround-Sound
- \+ Coole deutsche Sprachausgabe
- – Kein Mehrspielermodus
- – Ein paar Schiffe mehr wären cool gewesen



einzubeziehen. Tiefe Bodenfurchen, Felsformationen, Wracks und verlassene Unterwasser-Stationen bieten immer genug Versteckmöglichkeiten. Jetzt noch die Scharfschützen-Waffe ausgepackt und schon lassen sich Gegner ohne allzu großen Stress ausschalten. Mit dieser für ein U-Boot ziemlich unkonventionellen Waffe können Sie kleinere Tauch-Schüsseln mit nur einem Schuss zerstören – vorausgesetzt, Sie treffen das gegnerische Cockpit. Das restliche Arsenal ist aber auch nicht ohne: Es warten MGs, Plasma-Wummen, Torpedos, Granaten und natürlich EMP-Waffen, mit denen die Elektronik der Schiffe lahm gelegt werden kann. Als zusätzliche Ausrüstung stehen Ihnen Torpedo-Ablenksysteme, Zusatzgeneratoren und Reparatur-Kits zur Verfügung. Zwischen den Kampfhandlungen halten Sie Schwätzchen, gehen einkaufen und rüsten Ihr Schiff aus.



Christian Bigge hat einen Brösel auf der Schalmei und zielt haarscharf am NAV-Point vorbei.



Das ist die Mighty Maggie. Sauerteigs Freundin nennen wir übrigens Mighty Sitzfleisch.



Strike! Mit nur einem gezielten Sniper-Schuss machen Sie aus Gegnern Lametta.

ALLES WIRD GUT

Beim ersten Teil gab es ja eine Menge Zocker, die sich über das unspektakuläre Dialog-System beschwerten. Doch ein ganzer Haufen anderer Leute fand genau das wiederum sehr schön. Genauso war es auch mit der Spielmechanik und der Steuerung. Dem einen war es zu actionorientiert und der andere wiederum war vom Konzept begeistert. Bei der Planung für den Nachfolger befanden sich die Spiel-Designer in einem Dilemma. Denn wem soll man es denn nun recht machen? Schnell fand man die richtige Antwort: Jedem! So bekommen Sie jetzt die zahlreichen Dialog-Sequenzen zwar immer noch in Form von Standbildern serviert. Aber von der platten Comic-Optik hat sich der Hersteller verabschiedet. Alles erstrahlt nun im ansprechenden, plastisch wirkenden Render-Outfit. Zudem gibt es immer wieder kleinere, animierte Details zu bestaunen. Sehr schick, wenn Sie uns fragen.

BESSER IST DAS!

Doch auch im Spiel selbst gibt die Optik Anlass zum Staunen. Feinste Licht- und Partikel-Effekte, detaillierte Texturen und andere Finessen aus der Programmier-Trickkiste sorgen für eine geniale Optik. Die Kritik an der Steuerung im Vorgänger hat sich Massive ebenfalls zu Herzen genommen. Jetzt können Sie per Tastendruck jederzeit zwischen den Einstellungen „Simulation" und „Ego-Shooter" wechseln. Letztere Variante ist aus *Aquanox 1* bekannt. Im Simulations-Modus lenkt sich das Ganze, wie Sie es aus Titeln wie *Wing Commander & Co.* gewöhnt sind. Somit kommt nun wirklich jeder mit der Steuerung zurecht. Das gilt übrigens auch für Joystick-Besitzer. Das Stick-Setup ist sehr unkompliziert und die tolle Force- Feedback-Unterstützung sorgt für ein noch intensiveres Spielgefühl. Kurz noch was zur deutschen Sprachausgabe. Die ist wirklich saugut gelungen und bietet unter anderem die deutschen Stimmen von Angelina Jolie, Sandra Bullock, Tobey Maguire und Jerry Seinfeld. Klingt alles toll, oder? Ein großer Wermutstropfen existiert aber auch – es gibt nämlich keinen Mehrspielermodus. Genau wie Harald Fränkel früher immer, müssen Sie leider ganz alleine spielen. Traurig, aber wahr … AHMET ISCITÜRK

FAZIT

TANJA BUNKE



Aquanox 2: Revelation ist ein cooler Unterwassershooter. Trotzdem nerven mich einige Sachen gewaltig. Wieso kann ich in manchen Missionen kaum noch die Hand vor Augen sehen, wenn ich durch den Ozean schiffe? Damit ich taktischer vorgehe? Oder gar irgendwelche Meeresviecher nicht mehr beim fischeln beobachten kann ? Die Entwickler halten die düsteren Szenarien für realistischer. Ich finde sie hingegen nicht so ansprechend wie die bunten und hellen Levels des Vorgängers. Und dann die Sache mit dem fehlenden Mehrspielermodus – schade, dass Massive nicht wenigstens per Patch nachlegen will.

FAZIT

AHMET ISCITÜRK



Wer eine ultrarealistische U-Boot-Simulation erwartet, ist hier genauso falsch wie Christian Bigge bei einer Mister-Universum-Wahl. Oder können Sie sich vorstellen, dass man irgendwann in ferner Zukunft U-Boote mit Sniper-Gewehren bestückt? Aber in der Science-Fiction ist alles erlaubt und wenn es dem Spielspaß zugute kommt, dann ist es mir mehr als recht. Schön ist auch, dass *Aquanox 2* selbst zu Hause auf meiner alten Rumpel flüssig läuft und trotzdem saugut aussieht. Richtig gigantisch wird es aber ab 1 GHz und einer Geforce3-Karte. Das nenne ich deutsche Wertarbeit! Punktum: *Aquanox*-Kenner werden sich über einen rundum verbesserten Nachfolger freuen und auch *Schleichfahrt*-Enthusiasten sollten unbedingt reinschauen!

AQUANOX 2: REVELATION

MINDESTENS: P750, 128 MB RAM, 2 GB HD, Win98	**GENRE:**	Action	
	PREIS:	Ca. € 45,-	
	ENTWICKLER:	Massive Development	
	VERTRIEB:	JoWood	
SINNVOLL: P1.000, 256 MB RAM, 64 MB Grafikkarte	**INTERNET:**	www.aquanox-revelation.com	
	SPRACHE:	Deutsch	
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren	
	TERMIN:	29. November 2002	
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zocken – allein zu Haus!		**PC:** 1 Spieler	
		NETZWERK: –	
		INTERNET: –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	88%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER





87%

SEHR GUT – Ein Action-Kracher der Oberklasse

Mach Gina wild!

- 6 umfangreiche Kapitel
- Ausgeklügelte Rätsel
- Spannender Storyverlauf
- Comic-Grafik
- 2D-Szenarien, 3D-Charaktere

Welcher Kerl träumt nicht davon, dass eine heiße Schnalle vor ihm zu Boden geht. Für den Titelhelden aus RUNAWAY geht dieser Traum in Erfüllung. Allerdings anders als erwartet.



Verblüffend: Die neuen Gummipuppen wirken erstaunlich real. Und das passende Schmiermittel wird auch gleich mitgeliefert.

Männer sind die besseren Autofahrer? Von wegen. Brian Basco, Student der New Yorker Uni und Protagonist des Comic-Adventures *Runaway*, liefert den besten Gegenbeweis. Verträumt fährt der Jungspund durch die Straßen der Stadt, als es plötzlich einen gewaltigen Rums gibt. Die schmucke Gina Timmins ist unter die Reifen seines Wagens geraten. Erschrocken bringt er die holde Maid ins nächste Krankenhaus. Er erfährt, dass sie sich auf der Flucht befindet. Niemand Geringeres als die bösen Buben der Mafia kleben an ihrem süßen Hintern. Und das alles nur wegen eines mysteriösen Kreuzes. Blöd für Brian: Wegen seiner raschen Hilfsmaßnahmen steht er nun ebenfalls auf der schwarzen Liste der Famiglia. Tja, dann kann er sich dem flotten Feger auch gleich anschließen und herausfinden, was es mit dem Kruzifix auf sich hat. Eine nervenaufreibende Jagd quer durch die Vereinigten Staaten beginnt …

LEBEN DES BRIAN

Auch wenn es für Sie wahrscheinlich verlockender wäre, in den wohlgeformten Körper der wilden Gina zu schlüpfen, müssen Sie mit dem zunächst naiven Brian vorlieb nehmen. Zunächst naiv? Ja, Sie haben richtig gelesen. Denn je weiter Sie in die lineare Spielgeschichte eintauchen, desto stärker wandelt sich der Knabe. Und das nicht nur äußerlich. Wirkt er anfangs zurückhaltend und zugeknöpft, verwandelt er sich im späteren Geschehen zu einem wahren Macho mit derben Sprüchen. Aber auf so was stehen ja die meisten Ischen. Haben wir zumindest gehört. In sechs Kapiteln steuern Sie den bebrillten Möchtegern-Draufgänger durch über 100 Szenarien. Die Schauplätze, beispielsweise ein Krankenhaus, ein Museum für Archäologie und staubige Wüstenlandschaften, sind sehr detailliert und in ansehnlicher 2D-Comic-Grafik gehalten. Ihr Alter Ego gibt sich hingegen dreidimensional. Die Musikuntermalung ist stimmig und erinnert an die Songs der Gruppe The Cranberries. Zwischen den Kapiteln mimt Brian den lässigen Geschichtenerzähler im Liegestuhl. Grund: Sie erleben sein Abenteuer nicht in der Gegenwart mit, sondern spielen es nur nach.

WITZIGE HIRN-AKROBATIK

Wie in den klassischen Adventures à la *Day of the Tentacle* oder *Monkey Island 4* lautet das Motto auch in *Runaway*: „Alles einsacken, was nicht niet- und nagelfest ist!" Ergo: Sie grapschen sich per Mausklick diverse Gegenstände wie Talkumpuder, Perücken





Kollege Ahmet in seiner bislang überzeugendsten Rolle: Hella von Drinnen. Da werden Männerherzen schwach!

Das passiert mit Redakteuren, die ihrer Arbeit nicht fix nachgehen wollen: siehe Joachim Hesse (links auf dem Pfahl). Nein, liebe Kinder, war nur Spaß, nicht nachmachen!

und sonstiges Zeugs. Ist das Objekt so nicht verwendbar, lässt es sich mit anderen gefundenen Gegenständen Ihres Inventars kombinieren. Da die Knobeleinlagen sowohl Logik als auch Querdenkerei voraussetzen, ist es nicht immer einfach herauszufinden, was zusammengefummelt werden muss. Oder kommen Sie mal so einfach dahinter, dass in Schießpulver getauchte Lippenstifte als Munition für ein altes Maschinengewehr herhalten könnten? Damit Ihnen nicht nach wenigen Stunden die Sicherung Ihres Kleinhirns durchbrennt, lockern witzige Einlagen das Spiel auf. Kleines Beispiel gefällig? In der Wüste treffen Sie auf drei abgedrehte Transen (Köln lässt grüßen). Irgendwie erinnert Sie einer der Paradiesvögel an jemanden, den Sie kennen. Nur an wen? Kaum werfen Sie der Teilzeit-Schnalle einen Basketball entgegen, schießt es Ihnen wie ein Geistesblitz durch den Kopf: Der Wonderbra-Träger ist ein berühmter Spieler der NBA (nationale Basketball-Liga in den USA). Mehr verraten wir jetzt aber nicht. Schließlich sollen Sie auch noch was zu lachen und zu rätseln haben. Viel Spaß dabei. TANJA BUNKE

AUF DVD

Knifflige Knobelei

VIDEO: So rätseln Sie in Runaway!

IM VERGLEICH

Runaway – A Road Adventure	86%
Grim Fandango (abgewertet)	82%
Flucht von Monkey Island (abgew.)	79%
Stupid Invaders (abgewertet)	75%

Runaway hebt sich mit seiner spannenden Story deutlich von der bereits leicht angestaubten Konkurrenz ab. Lediglich in puncto witzige Einlagen und skurrile Querdenkerei muss das junge Adventure sein Haupt vor der Lucas-Arts-Eminenz neigen. *Stupid Invaders* bildet das Schlusslicht, auch wenn der Einfall mit der Kuhmist-Maschine der Brüller ist.

FAZIT

TANJA BUNKE

Danke, Pendulo Studios! Danke, DTP! Endlich wieder ein Adventure, das mich an die damaligen Zeiten mit meinem Amiga und dem Oldie *Zack McKracken* erinnert. Nein, bitte nicht falsch verstehen. Die Grafik von *Runaway* ist natürlich viel besser, nämlich klasse. Ich spiele damit eher auf die abgedrehten Rätsel und Witz-Einlagen an. Kurzum: *Runaway* ist für mich das derzeitige Nonplusultra der Adventures.

In der Hauptfiliale des Kosmetik- und Parfümvertreibers Douglas riecht's gut, sieht aber versifft aus.

RUNAWAY

MINDESTENS: P333, 32 MB RAM, Win95, 400 MB HD

SINNVOLL: P700, 128 MB RAM

GENRE:	Adventure
PREIS:	Ca. € 35,-
ENTWICKLER:	Pendulo Studios
VERTRIEB:	Digital Tainment Pool
INTERNET:	www.runaway-game.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	18. November

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zu viele Köche verderben den Brei. Sie knobeln allein; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	93%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	85%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER

86%

SEHR GUT – Runaway sollte man sich als Knobler nicht entgehen lassen.

Der Helikopter ist hier aller Laster Anfang. Ja, wir wissen, wie billig dieses Wortspiel ist!

Hi, Fisch!

In RED SHARK geht's im Jahr 2010 mit dem Helikopter „Roter Hai" in die Vergangenheit. Ziel: den Nazis mit Schmackes in den Arsch treten!

Zugegeben, die Story klingt reichlich bescheuert. Wieso schickt man einen Helikopter in die Vergangenheit, um die Russen im Zweiten Weltkrieg zu unterstützen? Wieso nicht eine fette, mit allem Schnickschnack ausgerüstete Armee? Wieso schalten die Roten nicht gleich Hitlers werdende Eltern aus? Egal! *Red Shark* macht trotzdem Spaß. Dabei gilt es zu beachten, dass die Entwickler ganz klar auf unkomplizierte Action gesetzt haben. Simulationsfreaks können also gleich weiterblättern. Vor allem die Steuerung hat absoluten Arcade-Charakter und dies kommt dem Action-Aspekt sehr zugute. Hier kämpfen Sie nur gegen den Feind und nicht mit den Tücken der typischen Heli-Handhabung.

DANKBARES STÜCK!

Kaum zu glauben, dass ein 3D-Action-Titel selbst auf einem 500-MHz-Prozessor anständig läuft. *Red Shark* ist da genauso genügsam wie der Verfasser dieser Zeilen mit seiner Berufswahl. Zwar geht in Sachen Grafik nicht unbedingt die Post ab, wie auch unsere Screenshots beweisen, aber gerade Spieler mit älteren Systemen werden zufrieden sein. Zufrieden sind auch Freunde von seichter Baller-Action. Denn sehr viel mehr bietet *Red Shark* eigentlich nicht. Mal müssen Sie einfach alles platt machen, um das Missionsziel zu erreichen. Dann wieder gilt es, einen Konvoi zu beschützen, und in der nächsten Mission sollen Sie beispielsweise gegnerische Hangars zu Klump ballern. Auf Dauer eventuell etwas eintönig, doch einen gewissen Charme kann man dem Ganzen nicht absprechen. AHMET ISCITÜRK

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Red Shark bietet solide Ballerkost ohne großen Tiefgang. Also genau das Richtige, wenn man einfach nur drauflosballern möchte, ohne sich mit zahllosen Details rumzuärgern. Auch die simple Steuerung lädt immer wieder zu einer Runde zwischendurch ein. Wenn Sie also ein simpel gestricktes Action-Spiel suchen, dann sind Sie hier goldrichtig – solange Sie über die öde Technik hinwegsehen. *Red Shark* ist von einer hohen Grafikwertung nämlich mindestens genauso weit entfernt wie Saddam Hussein vom Friedensnobelpreis. Doch dafür läuft das Teil selbst auf Uralt-Kisten problemlos!

Seit Formel-1-Rennen auch in Saudi-Arabien stattfinden, geht es heiß zur Sache!

RED SHARK

MINDESTENS: P350, 64 MB RAM, 320 MB HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Buka Entertainment
	VERTRIEB:	JoWood
SINNVOLL: P 500, 128 MB RAM, 450 MB HD	**INTERNET:**	buka.com/eindex.htm
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hier hocken Sie allein im Cockpit.	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – Spieler **INTERNET:** – Spieler	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	64%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	– %

EINZELSPIELER



BEFRIEDIGEND – Plus: unterhaltsam. Minus: öde Optik – genau wie bei Herrn Fränkel.

Top-Games



Gothic II, PC CD-ROM, dt., ab 29.11.2002

NBA Live 2003, PC CD-ROM, dt., ab 29.11.2002

über 10 Jahre Erfahrung im Hard- und Software- Versandhandel





jetzt vorbestellen

Age of Mythology, Collectors Edition, PC CD-ROM, ab 14. Nov.

bitte erfragen Sie stets unsere Tagespreise!

Spiele-Highlights



Civilization 3 - Expansion Set, PC CD-ROM, dt.



NHL 2003, PC CD-ROM, dt.



Unreal Tournament 2003, PC CD-ROM, dt.



Anstoss 4, PC CD-ROM, dt., ab 15.11.2002



GTA Vice City, PlayStation2, dt., ab 8.11.2002



James Bond 007 Nightfire, Game Cube, dt., ab 29.11.2002

PC:	
Anno 1503	49,- €
Battlefield 1942	44,- €
Civilization 3	35,- €
Conflict Desert Storm	44,- €
Commandos 2 - SE (DVD)	51,- €
Der Anschlag	34,- €
Dungeon Siege	49,- €
Fifa 2003	44,- €
Hitman 2 - Silent Assasin	39,- €
Icewind Dale 2	45,- €
Mafia	44,- €
Morrowind	44,- €
Neverwinter Nights	49,- €
Patrizier 2 - Gold Edition	29,- €
Prisoner of War	45,- €
Rollercoaster Tycoon 2	49,- €
Stronghold Crusader	44,- €
Sudden Strike 2	49,- €
Warcraft 3	45,- €
Zoo Tycoon	49,- €
- Dinosaur Digs, Add On	24,- €

PS 2:	
Colin McRae Rally 3	54,- €
Conflict Desert Storm	55,- €
Fifa 2003	54,- €
Formula One 2002	57,- €
Onimusha 2 - Samurais Des.	54,- €
Pro Evolution Soccer 2	54,- €
Red Faction 2	54,- €
Tekken 4	64,- €
This is Football 2003	57,- €
Xbox	
Buffy - The Vampire Slayer	59,- €
Colin McRae Rally 3	64,- €
Game Cube:	
Fifa 2003	54,- €
Super Mario Sunshine	49,- €
GB Advance:	
Der Anschlag	45,- €
Super Ghouls & Ghosts	49,- €



PC GAMES

PlayStation 2

Profitieren Sie von unser langjährigen Erfahrung - jetzt auch im Videospiele-Bereich und der Unterhaltungssoftware. Wir liefern alle aktuellen Titel aller gängigen Systeme innerhalb Deutschlands. Eine grosse Auswahl finden Sie online:

www.stoll-games.de

Bestelltelefon: 08389-9202-12/-17
Bestellfax: 08389-9202-22

Hardware-Highlights

Logitech WingMan RumblePad

Gamepad mit Vibrationseffekt, 2 analogen Ministicks, 9 programmierbare Tasten, Schubregler und USB-Anschluß

Logitech

€ 37,-

Logitech:	
Wingman Precision Gamepad USB	14,- €
Wingman Action Gamepad	25,- €
Wingman Extreme 3D digital	35,- €
Wingman Strike Force 3D	72,- €
MOMO Force Wheel	169,- €
Wingman Formula GP	42,- €
Wingman Formula Force GP	67,- €
Saitek	
R220 Digital Sports Wheel	45,- €
R80 Lenkrad	28,- €
Creative	
Inspire Digital 2800 - Speaker	119,- €
Speaker Inspire 5.1 5300	135,- €
Speaker Inspire 5.1 5700	399,- €

Creative:	
Soundblaster Extigy	179,- €
Soundblaster Audigy Player	119,- €
Leadtek:	
Winfast GF4 TI 4200 A250LE - 64 MB DDR	204,- €
Winfast GF4 MX460 A170 PRO - 64 MB DDR	105,- €
Winfast GF4 MX420 A170-SD - 64 MB SDR	85,- €
Terratec:	
SoundSystem DMX 6fire 24/96	233,- €
SoundSystem DMX XFire 1024	55,- €
SoundSystem 512i digital	37,- €
Soundsystem SiXPack 5.1+	74,- €
Audiosystem EWS 88 D	279,- €
AudioSystem EWX 24/96	179,- €

Kein Mindestbestellwert. Versandkosten bei Vorkasse 3,00 Euro, ab 100 Euro Warenwert versandkostenfrei. Versandkosten bei Nachnahme komplett 7,00 Euro ohne weitere Kosten, ab 100 Euro Warenwert nur noch 4,00 Euro Nachnahmegebühr.

Verkauf nur zu unseren AGB, zzgl. Transportkosten. Technische- Ausstattungs- oder Preisänderungen

STOLL Spiele
Lindauer Str. 85
88138 Weissensberg

Bestell-Tel: 08389-9202-12/-17
Bestell-Fax: 08389-9202-22



- 5 Spielmodi
- 32 Spieler
- 12 Levels
- 19 Waffen
- Eigene Grafik-Engine

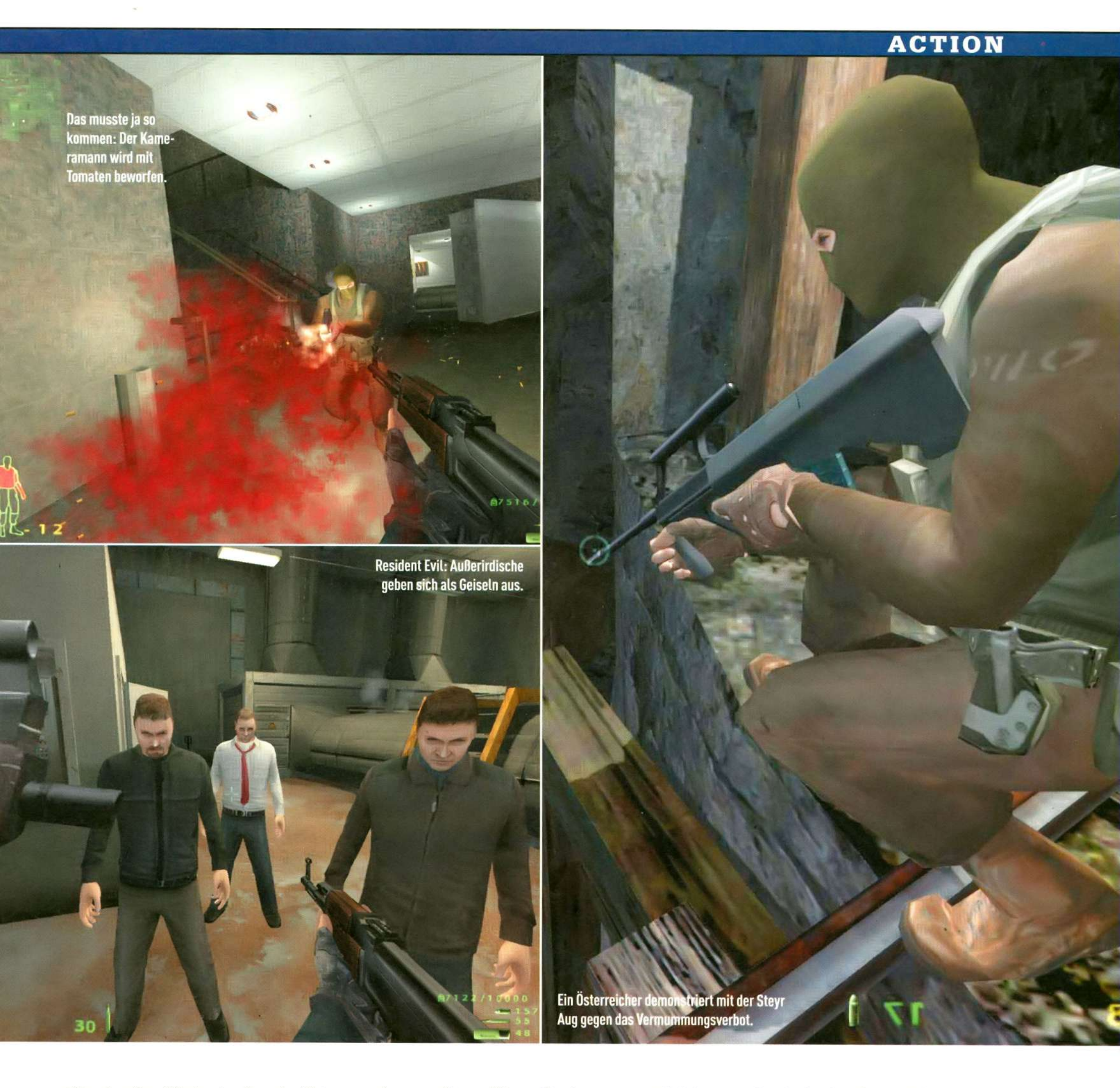
Im Strumpf des Verbrechens

Schwer, brutal und nichts für Nasskämmer: NEW WORLD ORDER erinnert stellenweise an Mike Tyson. Zum Glück sieht es besser aus.

Ohne Strumpfmaske traut sich Christian Bigge nicht aus dem Haus.

Weitere Infos zu Teams, Waffen und Karten finden Sie in dem beigelegten Booklet.

Kurz bevor die Lichter ausgehen, hören Sie noch ein freundliches „Kill that motherfucker" und eine Gewehrsalve. Tot. Nächster Versuch. Ja, *New World Order* (*NWO*) ist härter geraten als vergleichbare Spiele des Genres. Besonders, was den Schwierigkeitsgrad angeht. Doch der Reihe nach. Sie möchten bestimmt erst einmal erfahren, um was es in dem Ego-Shooter geht. Kurz gesagt bedrohen böse Menschen den Rest der Erdbevölkerung. Die Guten verhindern das nach Kräften. Zu welcher Truppe Sie sich in dem Spiel zählen, steht Ihnen frei. Zumindest im Mehrspielermodus. Dort entscheiden Sie vor einem Match, ob Sie dem Syndikat (böse) oder dem Global Assault Team (gut) angehören wollen. Jede Mannschaft startet an einem anderen Punkt einer Karte und hat unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen. Haben Sie sich für „Plant the bomb" entschieden, müssen die Terroristen –



Das musste ja so kommen: Der Kameramann wird mit Tomaten beworfen.

Resident Evil: Außerirdische geben sich als Geiseln aus.

Ein Österreicher demonstriert mit der Steyr Aug gegen das Vermummungsverbot.

also das Syndikat – im Level Bomben platzieren. Die GAT-Mannschaft versucht diese Versuche logischerweise zu unterbinden. Bei „Fallout" tickt von Anfang an eine Bombe, in „Hostage Rescue" befreit man Geiseln und in „Team Escape" fliehen die Syndikat-Leute zu einer bestimmten Stelle im Level. Bleibt noch Team Deathmatch, wo schlicht und einfach beide Gruppierungen bis zum letzten Mann kämpfen.

HARDCORE-SHOPPING

Doch bevor es losgeht, sollten die Spieler Waffen in ihren Einkaufswagen packen. Genre-Veteranen kennen diesen Vorgang bereits aus *Counter-Strike*. In *NWO* zählt allerdings nicht das Geld, sondern das Gewicht der Wummen und Ihre Ranking-Punkte. Bis zu zehn Kilogramm an Knallkörpern und Feuerwaffen dürfen Sie mitschleppen. Wer sich also etwa mit einer acht Kilogramm schweren Minigun plus Munition ausrüstet, kann nicht mehr viel tragen und läuft außerdem langsamer als der Mitspieler, der sich für ein handliches MP5 entschieden hat. Die Ranking-Punkte entscheiden darüber, auf welche Waffen Sie zurückgreifen können. Für jeden Treffer bekommt Ihre Spielfigur solche Punkte gutgeschrieben und steigt dadurch langsam auf, zum Beispiel vom Gefreiten zum Unteroffizier. Gewehre, die getötete Gegner fallen lassen, dürfen Sie zusätzlich einsacken.

FIESER ALS DIE POLIZEI ERLAUBT

Im Mehrspielermodus haben Sie von Anfang an Zugriff auf alle zwölf Levelkarten. Wer den Server eröffnet, bestimmt, wie viele Mitspieler maximal teilnehmen, wie lange eine Runde dauert, ob Teammitglieder getroffen werden können und ob man nach seinem virtuellen Tod bis zum Ende der Spielrunde bloß zuschaut. Außerdem können Sie sich unter dem Menüpunkt „Cooperative Teamplay" für ein Spiel gegen Syndikat-Computergegner entscheiden. Diese Bots treffen wie die Weltmeister. Die einzige Chance zu überleben ist, sich die Standorte der wandelnden Selbstschussanlagen einzuprägen und möglichst als Erster zielsicher loszuballern. Gerade im Modus für Einzelspieler ist das ein Ärgernis. Es frustriert vermutlich weniger, immer wieder den Steinbrocken des Sisyphus den Berg hochzurollen, als *NWO* alleine durchzuspielen. Selbst beim letzten Gegner können Sie trotz voller Energieleiste noch baden gehen.

Die Ticketkontrolleure in der U-Bahn greifen ab sofort härter durch.

Die Schuhe sind sauber. Na, dann nichts wie ran ans Bombenentschärfen!

Vertrauen Sie Ihrem Friseur nicht bedingungslos, wenn er etwas Neues ausprobieren will.

IM VERGLEICH

America's Army	87%
New World Order	81%
Counter-Strike (abgewertet)	78%

Den Oldie *Counter-Strike* hängt *New World Order* in fast allen Belangen ab – wenn auch wesentlich knapper, als zuvor angenommen. Das Gratis-Propaganda-Spiel *America's Army* macht *NWO* allerdings vor, wie man trotz Realismus wenig an Spielspaß einbüßt.

FAZIT



JOACHIM HESSE

Es mag Geschmackssache sein, wenn meine Spielfigur herumläuft, als hätte sie eine Ente verschluckt. Doch spätestens beim Schwierigkeitsgrad im Einzelspielermodus haben die Entwickler übertrieben. Ein Fehler und aus meiner bislang perfekt gelösten Mission wird ein „Mission failed"? Pfui! Das macht höchstens Masochisten Spaß. Seine Stärken spielt *NWO* eindeutig mit menschlichen Mitspielern aus. Die haben zumindest alle mit den gleichen Widrigkeiten zu kämpfen und können deshalb auch die gut gestalteten Levels genießen. Besser als *CS*? Ja. Ein Meilenstein? Nein.

Ein tolles Gefühl, da in den Levels nicht gespeichert werden kann. Am besten ist es daher, sich hinterrücks an die fröhlich pfeifenden Bot-Gesellen heranzuschleichen. Die Intelligenz der Kerle ist zudem unausgewogen. Die Bots sind schlau genug, um sich hinter Türen zu verstecken oder zu hören, wenn Sie auf einen Kanaldeckel tappen, reagieren aber selbst auf Schüsse in unmittelbarer Nähe oft überhaupt nicht. Neben dem Schwierigkeitsgrad fällt die leblose Umgebung auf. Während es der Spieler im Netzwerk kaum bemerkt, dass man nicht mal Cola-Dosen abknallen oder Scheiben zerdeppern kann, fehlen einem solche Gimmicks im Solo-Part doch sehr. Dieses Manko kann auch die für Einzelspieler eingebaute Story nicht wettmachen. Schade, denn an sich ist es recht spannend, als GAT-Agent John Dobbs auf Terroristenjagd zu gehen.

MIT HAKEN UND ÖSEN

Nicht nur Christian Sauerteigs Garderobe zeigt sich als sehr gewöhnungsbedürftig: Auch die Steuerung von *NWO* ist nicht das Gelbe vom Ei. An Leitern und Ecken verhaken Sie sich leicht, die aufgesammelten Waffen muss man umständlich anwählen und die Spielfigur samt Bildausschnitt schwankt herum wie ein besoffener Pinguin. Letzteres ist angeblich Absicht: „Wir wollten das Spiel realistischer machen als die gängigen 3D-Spiele", ist von den schwedischen Entwicklern zu vernehmen. Dieses Vorhaben ist zweifellos geglückt. Ob Ihnen dieser Stil zusagt, müssen Sie selbst entscheiden. Zumindest der Mehrspielermodus hat uns überzeugt.

JOACHIM HESSE

NEW WORLD ORDER

MINDESTENS: P 600, 256 MB RAM, 1,49 GB HD, Win98
SINNVOLL: P 1,4 GHz, 512 MB RAM, 64-MB-3D-Grafikkarte

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Termite Games/Project 3
VERTRIEB:	Big Ben
INTERNET:	www.termite-games.com
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: TDM, Plant the bomb, Hostage Rescue, Team Escape, Fallout; 1 Sp. pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	79%
SOUND	70%
EINZELSPIELER	60%

MEHRSPIELER



80%

GUT – Eigenwilliger CS-Klon mit schöner Grafik und feinem Mehrspielermodus


AquaNox 2™
REVELATION
30 packende Missionen
El Topo's Asylum
photorealistische Welt
High End 3D Grafik
2113 - Ein Forscher stößt an der Küste Schottlands auf ein schreckliches Geheimnis
2160 - Im Feuer einer Katastrophe geht das Wissen um die Entdeckung verloren
2504 - In der Tiefsee spüren Piraten die 'Bücher der Offenbarung' auf
2666 - DIE JAGD BEGINNT,
DAS ABENTEUER HAT DICH GEFUNDEN!
Du bist William Drake, ein junger Abenteurer der seinen eigenen Weg gehen will. Freund oder Feind - wem kannst Du trauen ?
Du findest dich mitten in einer gefährlichen Schatzjagd wieder. Stück für Stück bringst Du die Teile des Puzzles zusammen:
Mystische Vergangenheit, Sagen und Prophezeiungen vereinen sich in der Tiefsee und entfesseln einen Sturm der Gewalt!
massive DEVELOPMENT
KRASS ENGINE
WWW.AQUANOX-REVELATION.COM
JoWooD Productions
© 2002 by Massive Development GmbH. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved.

- Originaldaten für 15 Ligen, über 40 Vereine, 48 Nationalmannschaften und mehr als 10.000 Spieler
- Über 250 Kicker mit „Original"-Gesichtern
- 19 authentische Stadien
- Neuer Club-Championship-Modus
- Neue Ballphysik

Vul-Kahn-Ausbruch: Disco-Olli verpasst seinem Vereinskameraden Pablo Thiam einen Schlag aufs Nasenbein.

Der helle Kahnsinn!

Während Rudis Riesen ihren WM-Bonus bei gähnialen Kicks gegen die Faröer Inseln verspielen, trumpft FIFA 2003 mit neuem Gameplay und noch mehr Spielspaß auf.





Pulleralarm! Die Verteidigung des FCK kann dem Druck nicht standhalten.

Das Schöne am Fußball ist, dass er nie langweilig wird. Mal werden Aufsteiger Meister, Gurkentruppen duseln sich ins WM-Finale, Trainer koksen, Super-Marios verprügeln Kameraleute und Welttorhüter des Jahres schwingen mit einem Muskelfaserriss zuerst den Golfschläger und dann das Tanzbein. Zuletzt Erwähnter geriet vor einigen Wochen in die Schlagzeilen. So war zu lesen, dass sich der Vul-Kahn in seinen Persönlichkeitsrechten verletzt sah und die Veröffentlichung von *FIFA 2003* per einstweiliger Verfügung verhindern wolle. Seit wenigen Tagen ist der jüngste Spross der *FIFA*-Serie trotzdem im Handel. Allerdings mit der Folge, dass Oliver Kahn im Spiel aus der deutschen Nationalelf verbannt werden musste.

UND TSCHÜSS!

Damit Ihnen bei *FIFA 2003* so schnell nicht langweilig wird, haben die Entwickler ihre im vergangenen Jahr eingeleitete Gameplay-Revolution mitsamt dem neuen Pass-System komplett über den Haufen geworfen. Nach wie vor fielen zu viele Tore und immer wiederkehrende Spielzüge und spektakuläre Treffer machten das Spiel zu arcadelastig. Deswegen haben die Macher bei *FIFA 2003* die Steuerung vereinfacht und das Pass-System wieder stärker automatisiert. Ein Druck auf die Pass-Taste und das Steuerkreuz bugsiert den Ball zum nächsten Mitspieler. Ein Tastendruck nebenan verbirgt sich der neue Pass in den freien Raum. Das Prozedere erinnert an *FIFA 2002*.

Pfui Teufel! Axel Schweiß zeigt einem Dortmunder die gelbe Karte.

Meister Propper spielt neuerdings auch Fußball und tankt sich hier schön durch die österreichische Abwehr. Na ja, so schwer ist das nicht ...

AUF DVD
'n Abend allerseits!
VIDEO: Schalke gegen Dortmund mit Heribert Hassbender – ein Muss für jeden Fußballfan!

Nein, Nürnbergs Martin Driller hat kein Nasenbluten. Vielmehr markiert die rote Spur den Laufweg des Stürmers beim Steilpass.

In der Halbzeitpause gibt es so manchen Höhepunkt zu bestaunen. Hier kommt grad Paul Scholes zum Schuss.

Zunächst wird eine Spur des ungefähren Laufwegs vorgezeichnet. Ein weiterer Tastendruck löst den Steilspaß aus. Außerdem gibt es eine eigene Kopfballtaste und eine eigenartig anmutende neue Freistoßsteuerung. Hier müssen Sie mit einem golfspielähnlichen Schwungmeter und Fadenkreuz hantieren.

BALLA-BALLA

Dank der neuen Ballphysik klebt der Ball nicht mehr wie ein Kaugummi am Fuß und kann somit von den Verteidigern leichter erobert werden. Das bringt automatisch mehr Ballverluste und Mittelfeldgeplänkel mit sich, was sich aber keinesfalls störend auswirkt, sondern den Realismusgrad angenehm erhöht. Dank der überarbeiteten KI gehen nicht nur die Computergegner sehr viel intelligenter zu Werke, sondern auch die Mitspieler. Das Verschieben zwischen Angriff und Abwehr funktioniert besser als zuvor und spendiert der Serie die Prise taktischen Tiefgangs, die jahrelang gefehlt hat. Unterm Strich kommt ein sehr viel abwechslungsreicheres Spiel mit Flanken, Kurzpässen und weniger Torszenen heraus. Wem das schon wieder zu realistisch ist, der kann optional im Arcade-Modus spielen. Hier sind Abwehrspieler und Torhüter weniger ausgeschlafen und mehr Tore die Folge.

LIVE IST LIVE

Die bekannten Spielmodi – Freundschaftsspiele, Weltmeisterschaften, nationale Meisterschaften oder der neue Champions-Cup für Clubs – versprechen wochenlangen Spielspaß: Schließlich dürfen Sie in vier Schwierigkeitsgraden in 15 Ligen mit 450 Vereinen und 48 Nationalteams an den Start gehen. Die Präsentation ist von gewohnt exzellenter TV-Qualität und lässt, abgesehen von den happigen Hardwareanforderungen, kaum Wünsche offen. Die Animationen der Spieler sind butterweich und herrlich realistisch. In den 19 authentischen Stadien laufen gar 250 Fußballer mit ihren „Original"-Gesichtern auf. David Beckham, Edgar Davids, Michael Owen oder Jens Lehmann sind problemlos auszumachen und werden vom neuen Kommentatorenduo Tom Bartels und Florian König souverän bei ihren Aktionen begleitet. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

FIFA 2003 macht nicht nur einen Höllenspaß, sondern ist zweifelsohne auch die realistischste Ausgabe der Serie – aber noch keinesfalls vollkommen. Geht die Entwicklung aber derart konsequent weiter, dürfte *FIFA 2004* ähnlich perfekt wie die PS2-Referenz *Pro Evolution Soccer 2* werden. Speziell im Mehrspielermodus fallen noch immer zu viele Tore und der coole Soundtrack kann nur bedingt über die missratene Menü-Steuerung hinwegtrösten. Ich persönlich hoffe auf *FIFA 2004* und vergnüge mich bis dahin mit *PES 2*.

IM VERGLEICH

NHL 2003	91%
FIFA 2003	89%
FIFA 2002 (abgewertet)	84%
UEFA Challenge (abgewertet)	75%

Dank der sinnvollen Änderungen erobert *FIFA 2003* die Tabellenspitze. *UEFA Challenge* ist trotz seines Alters eine nette und preiswerte Alternative. Noch einen Tick besser als die aktuelle EA-Kicker-Sim: *NHL 2003*.

FIFA 2003

MINDESTENS: P 800, 256 MB RAM, 330 MB HD, 3D-Grafikkarte, Win95
SINNVOLL: P 2.000, 512 MB RAM, 1,0 GB HD

GENRE:	Sport
PREIS:	€ 45,-
ENTWICKLER:	EA Sports
VERTRIEB:	EA
INTERNET:	www.electronic-arts.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu vier Spieler gehen am PC, via Internet oder Netzwerk auf Torejagd (1 Sp./CD).
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: 1-4 Spieler
INTERNET: 1-4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	88%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	89%

EINZELSPIELER
89%

SEHR GUT – Klasse! Mit FIFA 2003 hat EA Sports den richtigen Weg eingeschlagen!



Manche so genannten Sportwagen sehen trotz des verhältnismäßig hohen Preises irgendwie opelig aus.

- 24 authentische Fahrzeuge
- 12 Strecken in 4 Variationen befahrbar
- 2 Kampagnen mit je 33 Missionen
- Verfolgungsjagden mit der Polizei
- Mehrspielermodus ohne Cops

AUF DVD

Gib Gummi!
VIDEO: Erleben Sie heiße Verfolgungsjagden mit der Bullerei hautnah mit.

Lass einen fahren!
Unternehmen Sie anhand unserer Demoversion eine Testfahrt.
setup_US.exe

Fahr mich nicht so an ...

... du mit deinem Rüssels-Karrn! Keine Sorge: Der Speedster ist der einzige Opel, der in NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 die Straßen verschandelt. Sie kommen auch in den Genuss von über 20 wahren Edelkarossen.

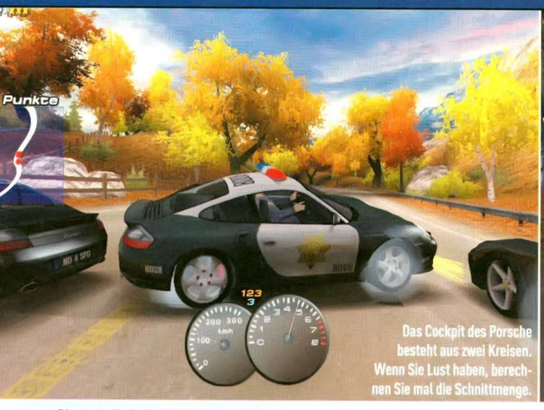
Man(n) kennt das. Kaum ist die Autobahn frei und man spielt etwas mit dem Gas, geht das Gejaule auf dem Beifahrersitz los: „Ieeehh, nicht so schnell!" oder „STOPP! Da vorne ist doch einer, siehst du den nicht?" Selbst besänftigende Worte wie „Natürlich, Schatz. Aber der ist doch kilometerweit entfernt" nützen in der Regel null. Also drosselt man(n) widerwillig die Geschwindigkeit und hofft, dass die Haltegriffe die heimtückischen Klammer-Attacken der Lebensabschnittsgefährtin heil überstanden haben. Wesentlich gesünder für die Ohren und das Interieur Ihres „Babys" ist es, wenn Sie am heimischen Computer virtuell durch die Gegend düsen. In *Need for Speed: Hot Pursuit 2* zum Beispiel dürfen Sie traumhafte Sportwagen im Grenzbereich bewegen, ohne gleich Beziehungsstress zu riskieren. Ersatzbefriedigung pur.

WO IST MEIN COCKPIT?

Seit 1995 steht der Name *Need for Speed* für exzellenten Motorsport am PC. Jeder der bisherigen fünf Teile brachte etwas Besonderes mit sich. *Hot Pursuit 1* etwa die Möglichkeit, in die Rolle eines Streifenbeamten zu schlüpfen, *Brennender Asphalt* erstmals ein Schadensmodell und *Porsche* eine realitätsnahe Fahrphysik sowie einen fesselnden Karrieremodus. Die Vermutung, *Hot Pursuit 2* führe diesen positiven Trend fort, liegt logischerweise auf der Hand, bewahrheitet sich allerdings nicht. Denn EA hat mit Part 6 gleich mehrere Schritte in die falsche Richtung gemacht – zurück nämlich. Zählten die Cockpits der *NfS*-Boliden seit jeher zu den schicksten des Genres, klappt Ihnen in *Hot Pursuit 2* vor Entsetzen der Unterkiefer runter. Warum? Ganz einfach, es gibt weder eine Innenansicht noch ein Armaturenbrett. Wäre das lediglich beim Opel Speedster der Fall, könnte man die Jungs von EA ja verstehen. Denn so ein hässliches Cockpit muss man ja dem Spieler nicht unbedingt zumuten. Dass aber ein BMW Z8, Mercedes CL55 AMG, Lamborghini Murcielago oder Aston Martin V12 Vanquish lediglich mit Drehzahlmesser und Tacho daherkommen und sonst mit nichts, ist ein Armutszeugnis. Ebenfalls wegrationalisiert wurde das Schadensmodell. Alle 24 Traumkarossen sind unzerstörbar. Gelegentlich springt nach härteren Kollisionen zwar mal der Kofferraum oder die Motorhaube auf. Die Fahreigenschaften bleiben jedoch unbeeinträchtigt. Die haben übrigens mit denen aus *Porsche* so gut wie nichts gemein. Denn *Hot Pursuit 2* ist ein astreiner Arcade-Racer. Alle Kisten lassen sich problemlos im Grenzbereich über die hübschen Strecken bewegen. So gut wie nie sieht man ausbrechende Hecks.

FANG MICH DOCH!

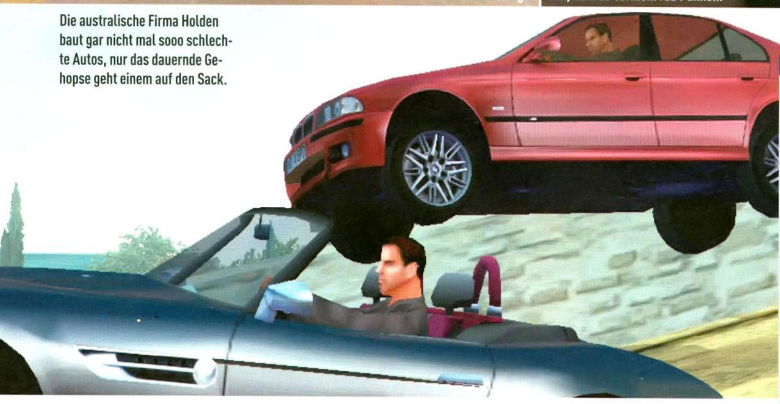
In zwei Kampagnen mit je 33 Missionen haben Sie genügend Gelegenheit, Ihr fahrerisches Können unter Beweis zu stellen. Mal müssen Sie unter die ersten drei kommen, um den nächsten Einsatz freizuschalten. Ein anderes Mal sollen Sie als Cop möglichst viele Strafzettel verteilen. Der Schwierigkeitsgrad hält sich dabei arg in Grenzen. Es reicht, wenn Sie dem Verfolgten ein paar Mal in die Stoß-



Das Cockpit des Porsche besteht aus zwei Kreisen. Wenn Sie Lust haben, berechnen Sie mal die Schnittmenge.



Umweltschützer schlagen Alarm: Seit die Castor-Transporte von der Schiene auf die Straße verlegt wurden, kam es vermehrt zu Pannen.



Die australische Firma Holden baut gar nicht mal sooo schlechte Autos, nur das dauernde Gehopse geht einem auf den Sack.

stange bumsen und schon haben Sie ihn im Sack. Wer das nicht gebacken kriegt, darf Verstärkung rufen, um eine Straßensperre mit Krähenfüßen bitten oder einen Helikopter ordern, der explodierende Fässer abwirft. Haben Sie einen Wettbewerb erfolgreich absolviert, bekommen Sie Punkte gutgeschrieben. Um Ihre Lieblinge zu tunen? Nix da! Rumgeschraubt wird an den Edelkarossen nicht! Bei der Kampagne sind die Punkte wertlos, lediglich in den so genannten Einzelrennen bringen sie etwas. Denn dafür bekommen Sie weitere Strecken oder Autos. Besonders motivierend ist dieses System nicht, da Sie ja bereits in der Kampagne in den Genuss aller Kurse und Boliden kommen. Unter dem Strich fährt *Hot Pursuit 2* – abgesehen von der gelungenen Grafik – seinen Vorgängern eine halbe Wagenlänge hinterher. Es fehlen einfach zu viele Features, um stundenlangen Driftspaß bieten zu können. Im Einzelnen sind das: Cockpits, Wettereffekte, Nachtrennen, Schadensmodell, Tuningoptionen und der Karrieremodus. Für ein heißes Rennen zwischendurch taugt *Hot Pursuit 2* dennoch allemal. Den zwölf schönen Strecken, dem üppigen Fuhrpark und nicht zuletzt dem coolen Soundtrack sei Dank.

BENJAMIN BEZOLD

HOT PURSUIT 2

MINDESTENS: P 450, 128 MB RAM, 1,2 GB HD, Win98	**GENRE:**	Rennspiel
	PREIS:	Ca. € 45,-
SINNVOLL: P 1.000, 128 MB RAM, 200 MB HD	**ENTWICKLER:**	Electronic Arts
	VERTRIEB:	Electronic Arts
	INTERNET:	www.electronicarts.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Einzelrennen, Runden-K.o.; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	69%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	82%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	61%

EINZELSPIELER 78%

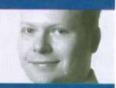
GUT – Spaßiges Arcade-Rennspiel ohne den Charme seiner Vorgänger.

IM VERGLEICH

NfS: Porsche (abgewertet)	82%
NfS: Hot Pursuit 2	78%
Supercar Street Challenge	61%
E-Racer	35%

Trotz veralteter Grafik behält *NFS: Porsche* die Pole-Position der Spaßrenner vor *NfS: Hot Pursuit 2*. Vor allem die fesselnde Kampagne und die überzeugenden Fahrmodelle sind ausschlaggebend. Als echte Alternative zu den beiden *Need for Speed*-Titeln kommt das durchschnittliche *Supercar Street Challenge* infrage. Dort erwarten Sie ebenfalls authentische Luxusschlitten. Abgeschlagen am Tabellenende: *E-Racer*.

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Erinnern Sie sich an den genialen Mehrspielermodus aus *Hot Pursuit 1* und *Brennender Asphalt*? Was war das für ein Spaß, als Bulle seinen Kumpels fiese Straßensperren in den Weg zu stellen oder hinter Häusern aufzulauern! Doch wehe dem, der selbiges in *Hot Pursuit 2* erwartet. Dort beschränkt sich der Online-Part ausschließlich auf stupide Einzel- und K.-o.-Rennen. Und das ohne Polizei und Verkehr wohlgemerkt. Was hat sich EA dabei gedacht? Und warum gibt es keinen Splitscreen-Modus? Wenigstens macht *Hot Pursuit 2* allein deutlich mehr Spaß. Schade nur, dass der Schwierigkeitsgrad nicht sonderlich herausfordernd ist.


FÜR GEWI$$E PRÄMIEN
BEKOMMT MAN JEDE MENGE

FÜR NEUE ABONNENTEN BEKOMMT MAN JEDE MENGE PRÄMIEN

↳ GAMER WERBEN GAMER

Einfach einen neuen Abonnenten bringen und eine von unzähligen fetten Prämien kassieren – **als kostenloses Dankeschön!**



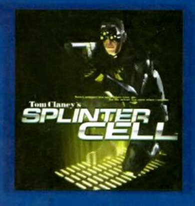
Gothic 2



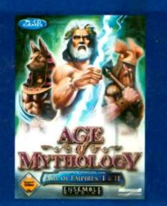
Unreal Tournament 2003



No One Lives Forever 2



Splinter Cell



Age of Mythology



James Bond 007: Nightfire



SideWinder Game Voice USB



ANNO 1503



Logitech MouseMan Dual Optical

Falls der Prämienkatalog mit Bestellcoupon hier fehlt: Den vollen Prämienwahnsinn gibt's auch unter **http://abo.pcaction.de**





- Kampagne- und Szenariomodus mit 20 Missionen
- 8 Karten fürs Endlosspiel
- Über 300 Gebäude
- 9 Völker
- Sechs Klimazonen
- Fünf Zivilisationsstufen
- Knapp 60 Waren und Rohstoffe
- Zwölf Militäreinheiten
- Kein Mehrspielermodus

Die Arbeiterwohlfahrt verteilt schon seit 500 Jahren warme Mahlzeiten an Bedürftige.

Mir fehlen die Mittel, Alter!

Manche kommen pünktlich, andere zu schnell und die richtig Guten ganz schön spät. Das gilt nicht nur für Liebhaber, sondern auch für Spiele. Siehe ANNO 1503 – die vielleicht zarteste Versuchung, seit es Aufbaustrategiespiele gibt.

Das hat ja ganz schön lange gedauert! Mit zahlreichen Terminverschiebungen und knapp zweijähriger Verspätung ist der Nachfolger des Millionensellers *Anno 1602* immerhin noch pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 2002 in die Läden geschifft. Allerdings mit einem kleinen Haken: der von Sunflowers versprochene Mehrspielermodus für bis zu sechs Spieler via Internet und Netzwerk wurde aus „zeitlichen Gründen" vorerst über Bord geworfen. Das Testing hätte zu lange gedauert und erneut den Termin gefährdet, hieß es von den Entwicklern aus Heusenstamm. Verwunderlich, Zeit war schließlich genug. Doch keine voreilige Panik! Immerhin soll noch dieses Jahr ein kostenloses Update erscheinen, das die geplanten Mehrspieleroptionen nachreicht.

SCHRITT ZURÜCK NACH VORN

Anno 1503 spielt, wie es der Name schon erahnen lässt, zeitlich vor dem ersten Teil nach der Entdeckung Amerikas im Zeitalter der Auflehnung und Renaissance. Wie bereits beim Vorgänger erwartet Sie ein unterhaltsamer Mischmasch aus Wirtschaftssimulation und Aufbaustrategie in Echtzeit. Wer neue Inseln erkunden möchte, macht sich mit einem Expeditionsschiff und einem Scout sowie den nötigen Rohstoffen (Ziegel, Holz, Werkzeug, Lebensmittel) auf die Reise. An einem Eiland angekommen, erfahren Sie automatisch, was hier besonders gut wächst und gedeiht. Etwaige Erz- oder Kohlevorkommen müssen hingegen vom Scout an Land erforscht werden. Sagt Ihnen die Insel zu, stehen mit wenigen Mausklicks Kontor, Marktplatz, erste Wohneinheiten und Produktionsstätten. Insgesamt dürfen Sie über 300 Gebäude errichten, wovon die meisten allerdings erst im Laufe des Spiels freigeschaltet werden. Dies geschieht einerseits durch den Ausbau Ihrer Siedlung, andererseits durch die neuen Forschungsoptionen. In Schulen und Universitäten generieren Ihre Einwohner Wissen. Ist davon genügend vorhanden, dürfen Sie gegen Geld neue Erfindungen in Auftrag geben.

WAS DU WOLLE?

Folglich werden auch neue Produktionsketten und Waren erst nach und nach verfügbar – dadurch bleibt das Spiel angenehm übersichtlich. Da es unmöglich ist, alle Güter direkt auf der Heimatinsel zu produzieren, manche Waren aber zum Glück im Überfluss vorhanden sind, ist vor der Expansion der Handel mit den Computergegnern erforderlich. Ein Klick auf deren Kontor verrät Ihnen, was nachgefragt und angeboten wird. Mit der Automatik-Funktion können Sie nun permanente Handelsrouten einrichten – Ihre Schiffe pendeln dann bis auf Widerruf zwischen den Konto-



Ohne Landwirtschaft läuft bei Anno gar nix. Die Fragezeichen rechts im Baumenü kennzeichnen noch nicht freigeschaltete Gebäude.

Was ein Gewusel! Die Echtzeitkämpfe sind nicht immer sehr übersichtlich.

PC ACTION GOLD

In letzter Minute!

Kurz vor Redaktionsschluss veröffentlichte Sunflowers den Beta-Patch zu *Anno 1503*. Schon nach einigen Stunden Spielzeit war klar: Die meisten Fehler der Verkaufsversion wurden behoben, das Balancing wesentlich verbessert. Wir reichen deshalb das PC-ACTION-Gold nach und erhöhen die Spielspaßwertung auf 90%. **Herzlichen Glückwunsch!**

Krieg ist teuer! In der großen Festung produzieren wir uns Soldaten und Co.

Um Tabak, Baumwolle, Wein oder Hanf anzubauen, müssen Sie in der Steppe oder Prärie eine Kolonie gründen.

ren hin und her. Als Geleitschutz sollten Sie immer ein paar Kriegsschiffe mitschicken, anderenfalls könnte Ihr Handelskonvoi rasch Opfer eines Piraten-Überfalls werden. Oder vielleicht hat es ja auch einer der Computergegner auf Sie abgesehen? Wer derartige Eventualitäten ausschließen möchte, geht mit benachbarten Völkern Friedensverträge oder Militärbündnisse ein. Wer sich obendrein mit den Seeräubern gut stellt, kann mit ihnen nicht nur einige Säbel und Buddeln voll Rum tauschen, sondern die Piraten auf unliebsame Konkurrenten hetzen – spaßig. Manchmal geht es aber doch nicht ganz ohne kriegerische Auseinandersetzungen, weswegen die Entwickler das Kampfsystem neu konzipiert haben. Mit zwölf Militäreinheiten können Sie sich die Rübe einhauen und feindliche Stellungen zerstören. Doch die Echtzeitkämpfe sind nur was für *Anno*-Vollprofis. Der Unterhalt eines Militärs kostet nämlich dermaßen viel Asche, dass selbst Fortgeschrittene schnell im Schuldturm landen. Außerdem gerieten die Einheiten zu klein, sind deshalb schwer zu steuern und verhalten sich nicht gerade intelligent. Ziemlich enttäuschend sind leider auch die recht öden Seekämpfe ausgefallen – Ascarons *Port Royale* hat hier vorgemacht, wie's besser geht.

WIR SIND DAS VOLK!

Die wunderschöne Spielwelt von *Anno 1503* kommt auf einem echten 3D-Terrain und mit viel Liebe zum Detail daher, ist siebenmal größer als beim Vorgänger und beherbergt neun verschiedene Völker. Jede der neun Rassen hat charakteristische Figuren, Gebäude und Verhaltensweisen. So gehen die Mongolen etwa sehr resolut gegen Eindringlinge vor, während die Venezianer perfekte Handelspartner sind. Die einzelnen Völker leben in sechs Klimazonen. Im Dschungel beispielsweise gedeihen zur Freude der Polynesier und Afrikaner Baumwolle und Zuckerrohr besonders gut, wohingegen in der Polarzone aus dem Speck der Wale Lampenöl gewonnen wird.

BLOSS NIX FALSCH MACHEN!

Anno 1503 bietet drei Spielmodi. Neben der zehn Missionen großen Kampagne werden ebenfalls zehn Einzelszenarien unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade sowie das obligatorische Endlosspiel geboten. Hier warten acht Karten mit diversen Startbedingungen. Die Qualität der Einzelszenarien schwankt von durchschnittlich bis sehr gut, die mit Videosequenzen durchsetzte Kampagne macht zwar Laune, geriet aber selbst für erfahrene Spieler des Vorgängers zu schwer. Neulingen wird der Einstieg trotz dreier Lernabschnitte erst recht nicht leicht gemacht. Die Simulation von Handel und Nachfrage ist nicht immer sofort nachvollziehbar und benötigt einige Einarbeitungszeit. Hier fehlt Feedback anhand von Statistiken und Tabellen. Klar können Sie auch mal eben lossiedeln. Dann sind Sie aber schneller pleite als Bo- ris Becker nach zwanzig Steuerprozessen. Worin die Ursachen für den chronischen Geldmangel liegen? Vor allem darin, dass ei-

Mehr Spaß mit Anno 1503!

CHEAT-FREISCHALTER

Trotz Patch ist *Anno 1503* vielen Spielern noch immer zu schwer. Wer seinem Glück als Kaufmann etwas auf die Sprünge helfen möchte, findet auf einschlägigen Web-Seiten wie www.mogelpower.de massig Tipps und Cheatcodes sowie Programme. Besonders praktisch ist der *Anno*-Cheatfreischalter, den Sie unter folgender Adresse bekommen und der zahlreiche Modifikationen erlaubt: http://www.pc-cheats. de/cc/anno_1503_cheatfreischalter.zip

VOREINSTELLUNGEN ÄNDERN

Wenn Sie die Datei DATA\BGRUPPEN.DAT mit Notepad öffnen, können Sie zahllose Änderungen vornehmen. So lassen sich bei Bedarfsgütern die Preise erhöhen, um mehr Geld einzunehmen.

MEHRSPIELERMODUS SCHON JETZT!

Zwar wird der offizielle Mehrspielermodus erst noch als Update nachgereicht, doch auf der Verkaufsversion gibt es auch schon einen Mehrspielermodus, wenn auch nur im Beta-Stadium. Starten Sie dazu das Programm DATA\AnnoNetTool.exe und markieren Sie „Multiplayer aktivieren".

INTERVIEW „PROBLEME BLEIBEN NICHT AUS“


Jürgen Reußwig, Geschäftsführer von Sunflowers.

PCA: Herzlichen Glückwunsch zu 115.000 verkauften Spielen in den ersten zwei Tagen, ein wohl einmaliger Erfolg! Welche Verkaufserwartung habt Ihr insgesamt an den Titel?

Jürgen Reußwig: Wir sind auch überglücklich, dass wir diese Zahl erreichen konnten und dass der Abverkauf auch weiterhin sehr erfolgreich ist. Unser Ziel ist, bis zum Ende des Jahres 400.000 Stück abzusetzen.

PCA: Mehrere Spieler beschweren sich über den doch recht happigen Schwierigkeitsgrad – wie konnte es dazu kommen?

JR: Wir haben festgestellt, dass einige Spieler genau wie bei *Anno 1602* spielen wollen. *Anno 1503* ist jedoch ein neues Spiel und man muss seine Spielweise auf das neue Gamedesign umstellen. Man muss z. B. mehr Wohnhäuser bauen und die Betriebskosten immer wieder mit der Einwohnerzahl ausbalancieren. Dazu kommt, dass wir die Kampagne so angelegt hatten, dass sie eine wirkliche Herausforderung darstellt, nachdem man bereits mehrere Endlosspiele gespielt hat und nicht, dass man sie direkt nach den Tutorials beginnt.

PCA: Trotz ausführlichem Beta-Testing stecken in der Verkaufsversion noch einige kleinere, unschöne Bugs, wie erklärt ihr euch das?

JR: *Anno 1503* ist einfach ein riesiges Projekt mit einem sehr hohen Freiheitsgrad für den Spieler. Anders als beispielsweise bei levelorientierten Spielen kann man kaum alle möglichen Aktionen überprüfen, die der Spieler in dieser Welt machen kann. Wenn sich jetzt fast 200.000 Leute mit diesem Spiel auseinander setzen, die zudem noch unterschiedlichste Rechnerkonfigurationen haben, bleiben natürlich auch Probleme nicht aus. Ich kann aber versichern, dass wir das Kundenfeedback permanent analysieren und sehr intensiv daran arbeiten, auftretende Probleme schnellstmöglich zu beseitigen.

PCA: Wann genau soll der versprochene Mehrspielermodus erscheinen, der ja bereits in einem CD-Unterverzeichnis auf der Verkaufsversion zu finden ist.

JR: Wir haben bewusst alle für Multiplayer benötigten Programmteile bereits mit auf der CD, so dass wir den Ende November erscheinenden Patch möglichst klein halten können.

ne der wichtigsten Einnahmequellen des Vorgängers wegfällt – die Steuern, mit denen Sie früher Ihre Einwohner auspressen konnten. Geld verdienen Sie jetzt hauptsächlich durch den Verkauf von Endprodukten an Marktständen, also erst, nachdem Sie eine teure Produktionskette komplett errichtet haben. In der Aufbauphase benötigen Sie pro Produktionskette zwischen 5.000 und 10.000 Taler in der Hinterhand. Haben Sie die nicht, können Sie gleich einen Offenbarungseid leisten oder in wilder Panik bereits funktionierende Strukturen wieder abreißen. Kleinere Planungsfehler bestraft *Anno 1503* nämlich sofort und gnadenlos. Das kann eigentlich nicht im Sinne der Erfinder sein, oder?

FEHLERTEUFEL

Während des Tests der Verkaufsversion stolperten wir leider auch über einige unschöne Bugs. Mal verhaken sich mehrere Schiffe vor irgendeinem Kontor, wodurch der ganze Handel zum Erliegen kommt, mal verweigert der Walfänger seine Arbeit. Das Balancing einiger Produktionsstätten wurde nicht immer optimal gelöst. Sunflowers hat das erkannt und kündigte schnell einen Patch an, der die wichtigsten Probleme beseitigen soll. Geschieht dies zügig und wird auch der Mehrspielermodus nachgeliefert, steht der beliebten PCA-Goldauszeichnung nichts mehr im Wege. Im jetzigen Stadium sehen wir davon noch ab. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT – CHRISTIAN SAUERTEIG

Bereits Monate vor der Veröffentlichung ernannten viele *Anno 1503* zum „Highlight des Spielejahres“. Logisch, dass da die Erwartungshaltung mit jeder weiteren Terminverschiebung auch aufseiten der unglaublich großen Fangemeinde in astronomische Höhen schnellte, die das fertige Produkt leider noch nicht ganz erfüllen kann. Der immense Spielspaß und Suchtfaktor ist unbestritten und wer *Anno 1602* bereits liebte, wird sicher auch vom Nachfolger eingenommen. Für Einsteiger geriet aber insbesondere die Kampagne viel zu schwer und Profi-Spielern fehlt zum vollkommenen Glück eine bessere Übersicht bei den Echtzeitkämpfen, anspruchsvollere Seeschlachten und natürlich der Mehrspielermodus.

FAZIT



Anno 1503 fährt mit den (Spiel-)Gefühlen Karussell. Vom Spielstart weg begeistert die Knuddelgrafik und der Aufbau-Charme. Schnell ist die erste Siedlung aus dem Boden gestampft, alles funktioniert wie am Schnürchen – bis man zum ersten Mal im Schuldturm hockt. Mann, ist das knifflig! Da werden bei so manchem Otto-Gelegenheitsspieler die grauen Zellen kapitulieren. Die Kampagne nervt sogar ein bisschen, erst recht, wenn man weniger auf die fieseligen Echtzeitschlachten steht, zu denen man dort oft gezwungen wird. Ärgerlich, aber zumindest im Endlosmodus nicht spielspaßzerstörend, sind auch die vielen kleinen Schönheitsfehler. Die hat man bei Sunflowers inzwischen ebenfalls erkannt. Mit dem angekündigten Patch (siehe Kasten) verspricht man Besserung. Funktioniert alles, reichen wir gerne das bereits reservierte PC-ACTION-Gold samt angehobener Wertung nach.

BAUSTELLE!
FEHLER, DIE DER PATCH BEHEBT ...

- Die fehlerhafte Darstellung der Übersichtskarte wird behoben.
- Gelegentlich auftretende Abstürze werden behoben.
- Ein Absturz beim Verlassen der Tutorials wird behoben.
- Die Computerspieler sollen keine Schiffe des Spielers mehr mit einer Werft „überbauen“ können, so dass diese festhängen.
- Die automatische Ausrichtung der Gebäude beim Bauen durch Drücken der STRG-Taste wird überarbeitet.
- Der Scout kann in seltenen Fällen eine zu große Anzahl an Waren transportieren. Dies wird behoben.
- Der Schwierigkeitsgrad in den beiden leichten Endlosspielen „Baron“ und „Freiherr“ wird deutlich herabgesetzt.
- Der freie Händler wird mehr Waren abkaufen.
- Der Schwierigkeitsgrad des Szenarios 1 und 2 der Kampagne wird herabgesetzt.
- Im Gebäudemenü des Wirtshauses soll nun nun angezeigt werden, wie viel Geld mit dem Verkauf von Alkohol erzielt wird.
- Die Schule bekommt eine Betriebskostenanzeige.
- Die Baugeschwindigkeit der Computerspieler wird in den einfachen Endlosspielen weiter an die Ausbaustufe des Spielers angepasst.
- Die große Werft wird durch Erforschung eines großen Schiffes oder Erreichen von 250 Kaufleuten freigeschaltet.
- Alle Waffenproduktionen werden im Preis, den Betriebskosten, Stilllegungskosten und Warenproduktionswerten geprüft und justiert.

IM VERGLEICH

Anno 1503	86%
Cultures 2	84%
Anno 1602	81%
Die Siedler 4	81%

Mehr Aufbaustrategie als WiSim, aber extrem kampflastig kommt der zweite *Cultures*-Teil daher. *Anno 1503* setzt sich an die Aufbau-Spitze, allerdings mit recht knappem Vorsprung. Hier könnte der Patch den Abstand noch vergrößern.

ANNO 1503

MINDESTENS: P 500, 128 MB RAM, 950 MB HD, Win95
SINNVOLL: P 1.200, 256 MB RAM

GENRE:	Aufbaustrategie
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Max Design/Sunflowers
VERTRIEB:	EA
INTERNET:	www.anno1503.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Offiziell noch nicht vorhanden, inoffiziell schon (siehe Kasten „Mehr Spaß mit Anno 1503“)
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	86%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	–

EI...IELER



SEHR GUT – Trotz kleinerer Mängel: sehr guter Nachfolger des Millionensellers!



Frau Bunke brach beim Anblick des blauen Turms in Entzückung aus. Warum, verraten wir nicht.

- Szenario-Editor
- Achterbahn-Editor
- Mäßiges Tutorial
- 26 Missionen
- 4-mal größere Spielwelt im Vergleich zum Vorgänger
- Maximale Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten

Nicht kleckern, sondern kotzen!

Gut gereihert ist halb gewonnen – so lautet das Motto in ROLLERCOASTER TYCOON 2. Schade, dass die Entwickler nicht geklotzt haben. Denn Neuerungen sind in RCT 2 rar.

Nicht überall, wo eine „2" hinten dranhängt, ist auch eine richtige Fortsetzung drin. *Rollercoaster Tycoon 2* etwa ähnelt eher einem Add-on als einem neu entwickelten Vollpreisspiel. Echte *Rollercoaster*-Fans mögen diesen Umstand vielleicht verzeihen, Neueinsteiger hingegen fühlen sich eventuell hinters Licht geführt, sieht Part 2 dem Verkaufsschlager von 1999 doch bis auf ein paar marginale Änderungen frappierend ähnlich. Da fragt man sich schon, ob 50 Euro nicht etwas überteuert sind. In 26 Missionen (von Anfang an freigeschaltet) stellen Sie erneut Ihre Fähigkeiten als Manager eines Vergnügungsparks unter Beweis. Während die ersten Aufträge relativ leicht zu bewältigen sind, wird es in den späteren Szenarien richtig knifflig. Dann nämlich leiten Sie nicht mehr einen popligen Kleinstadt-Jahrmarkt, sondern einen gigantischen Park, der Disney-Land oder Warner Bros. Movie World in nichts nachsteht. Ihre Einsatzziele variieren in *Rollercoaster Tycoon 2* kaum. Meistens müssen Sie innerhalb einer Zeitspanne mehrere tausend Besucher anlocken und deren Zufriedenheit auf einem gehobenen Level halten. Von Experten wird noch etwas mehr verlangt. Sie dürfen beispielsweise ihre Anlagen nicht höher als die Baumwipfel bauen oder haben nur eine winzige Grundfläche zum Errichten der Achterbahnen zur Verfügung.

OHNE MOOS NIX LOS

Bei der Gestaltung Ihres Parks sind Ihnen keine Grenzen gesetzt. Vom Klo über den Burger-Stand bis zum Riesenrad dürfen Sie alles bauen, was die Herzen Ihrer Besucher höher und schneller schlagen lässt. Natürlich sollten Sie stets Ihre Finanzen im Auge behalten! Ist Ihr Geld erst mal alle, können Sie bald dichtmachen. Und das ist schneller der Fall, als Sie denken. Schließlich sind die Unterhalts- und Betriebskosten einer Achterbahn alles andere als billig. Aber Vorsicht! Verlangen Sie zu viel Eintritt, bleiben die Besucher weg. Sie sehen, der Job als Manager ist alles andere als einfach.

INNOVATIONSARM

Wie bereits erwähnt, halten sich die Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger in Grenzen. Sämtliche Gebäude und Fahrmaschinen wurden 1:1 übernommen. Allerdings sind ein paar Geschäfte, etwa eine Kuchentheke, fünf originalgetreu nachgebildete Six-Flags-Vergnügungsparks und ein ebenso komplexer wie auch komplizierter Szenario-Editor hinzugekommen. Immerhin. Dummerweise haben die Entwickler ihre Grafiker und Sounddesigner 1999 offensichtlich in einen dreijährigen

Besucher haben wir bereits genügend. Was jetzt noch fehlt, ist eine fetzige Achterbahn.

Nein, das sandbraune Etwas im Hintergrund ist kein Grafikfehler. So hässlich sehen die Berge in RCT 2 tatsächlich aus.

Fügt sich das giftgrüne Stahlmonster nicht wunderbar in die Landschaft ein?

IM VERGLEICH

Rollercoaster Tycoon 2	79%
Theme Park Manager (abgewertet)	77%
Rollercoaster Tycoon (abgewertet)*	74%
Theme Park (abgewertet)	64%

EAs spaßige Vergnügungspark-WiSim *Theme Park Manager* wird trotz besserer Grafik vom Thron gestoßen. Aber das war knapp! Achterbahn-Fans fühlen sich von *RTC 2* etwas besser unterhalten, müssen dafür aber ein betagtes Design in Kauf nehmen. Im Vergleich zum Vorgänger bieten Chris Sawyer und seine Mannen wahrlich wenig Neues.

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

Wie, das soll Teil 2 sein? Da sieht ja selbst Cher nach dem x-ten Facelifting besser aus! Nachdem ich den ersten Schock wegen der steinalten Grafik-Engine verwunden hatte, machte mir *Rollercoaster Tycoon 2* sogar etwas mehr Spaß als sein Vorgänger. Das lag vor allem am komplexen Editor, mit dem sich nach einiger Einarbeitungszeit herrlich verrückte Achterbahnen konstruieren lassen. Genre-Fremdgänger dürfen sich aber die Frage stellen, ob sie für *RTC 2* wirklich 50 Euro berappen wollen, wo doch der spielerisch identische Vorgänger für ein Viertel des Preises auf dem Wühltisch liegt. Chris Sawyer muss sich den Vorwurf gefallen lassen, die wichtigsten Kritikpunkte am Vorgänger nicht ausgemerzt zu haben. Nach wie vor gibt's weder eine Pausefunktion für fröhliche Bastelstunden noch Zeitrafferfunktion oder Mehrspielermodus.

Urlaub geschickt. Denn *Rollercoaster Tycoon 2* sieht nicht nur exakt wie *Rollercoaster Tycoon 1* aus, sondern hört sich auch genauso altmodisch an. Wenigstens sind jetzt Auflösungen jenseits von 1.024x768 Bildpunkten drin (maximal 1.280x1.024). Die altbackenen Menüs im Windows-3.11-Stil und die pixelige 2D-Spielgrafik werden dadurch aber kaum ansehnlicher. Das Erstaunliche: Trotz der Mankos ist *Rollercoaster Tycoon 2* ein wirklich spaßiger Zeitkiller. Vor allem die unglaubliche Fülle an Möglichkeiten während des Spiels fasziniert. Und haben Sie erst mal begonnen, Ihre eigenen Achterbahnen zu konstruieren, kommen Sie vom Rechner so schnell nicht mehr weg. Vergnügungspark-Junkies müssen zugreifen. BENJAMIN BEZOLD

ROLLERCOASTER TYCOON 2

MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 120 MB HD, Win98

SINNVOLL: P 600, 128 MB RAM, 200 MB HD

GENRE:	WiSim
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Chris Sawyer Development
VERTRIEB:	Infogrames
INTERNET:	rollercoastertycoon2.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Einen Mehrspielerpart gibt es immer noch nicht.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: – Spieler
INTERNET: – Spieler

DAS URTEIL



PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	54%
SOUND	65%
MEHRSPIELER	–%

EINZELSPIELER **79%**

GUT – Verwechslungsgefahr: RCT 2 sieht seinem Vorgänger täuschend ähnlich.

AUF DVD
Ab in die grüne Hölle!
Testen Sie die Steuerung selbst in der spielbaren Demo.
Platoon.exe

In diesem Fall bringt's den drei Vietcongs wohl nichts mehr, gute Mi(e)ne zum bösen Spiel zu machen.

Bei der Sommer-Biathlon-WM ging es am Schießstand enorm eng zu.

Der Lieferservice Hai-Zung bringt Mahlzeiten gegen einen kleinen Aufpreis selbst in die entlegensten Einöden.

Da ärgerst du dich grün!

In der grünen Hölle von Vietnam zeigt Ihnen der Vietcong, wo der Hammer hängt. Hauptsächlich, weil Sie in PLATOON nicht nur gegen „Charly", sondern auch mit der Steuerung und der Kameraführung kämpfen müssen.

Sergeant Lionsdale hat die Arschkarte gezogen: Er gehört zu den armen Schweinen, die sich für Uncle Sam zwischen 1965 und 1968 in Vietnam eine blutige Nase holen. Als Spieler sollen Sie dafür sorgen, dass der Knabe und möglichst viele seiner Truppenmitglieder zumindest überleben. Obwohl der Vietcong ungeschickt vorgeht, gestaltet sich das höchst problematisch. Die Krux an der Sache liegt in der Kameraführung und Steuerung: Normalerweise dürfen Sie die Perspektive frei wählen und zoomen. Außer am Kartenrand, da bleibt Ihnen oftmals nur die Draufsicht auf das Blätterdach, unter dem sich Vietcong und eigene Soldaten ungesehen tummeln. Ebenfalls störend fällt die Wegfindung auf: Da Hindernisse nicht klar erkennbar sind, laufen Soldaten schon mal unerwartete Wege – beispielsweise aus der Deckung direkt an den verschanzten Gegnern vorbei statt unbemerkt durchs Dickicht.

WIE DIE LEMMINGE

Nur wegen der lausigen Gegner-KI werden Sie trotzdem mit den zahlenmäßig überlegenen Vietcong fertig. Dämliche Einheiten finden sich aber nicht nur auf der Seite des Computergegners. Auch Ihre eigenen Truppen zeigen den Überlebenswillen eines depressiven Lemmings: Wenn Ihr Pionier eine Mine entdeckt hat, bedeutet das noch lange nicht, dass er nicht in der nächsten Sekunde draufsteigt. Selbst unter schwerem Beschuss würden Ihre Männer niemals das Feuer erwidern. Es sei denn, Sie erteilen die Order dazu. Verfehlen Sie dann für den Feuerbefehl bloß nicht mit der Maus den anstürmenden Feind, sonst springt Ihr Trupp aus der Deckung, kommt Charly ohne zu feuern entgegen und wird natürlich abgeknallt. Da bleibt Ihnen nur eins übrig: Pause aktivieren und erst dann Befehle geben. Das hemmt den Spielfluss, ist aber sicherer. Speziell, weil keine Speicherfunktion existiert und Missionen oft über eine Stunde dauern. ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT
ALEXANDER GELTENPOTH

Tolle Grafik, überzeugende Atmosphäre, spannendes Missionsdesign – *Platoon* hat das Zeug zu einem sehr guten Spiel. Fehlende Speicherfunktion, eingeschränkte Kameraführung am Spielfeldrand, hoher Schwierigkeitsgrad und unselbstständige, geradezu blöde Einheiten sorgen jedoch für mehr Frust als Lust. Zusammen müssen die Steuerungsmängel über 15 Prozent Abzug verantworten. Solange kein Patch für Abhilfe sorgt, bleibt *Platoon* bestenfalls für hartgesottene Strategen interessant.

PLATOON

MINDESTENS: P 600, 256 MB RAM, 32-MB-Grafikk., 550 MB HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Digital Reality
	VERTRIEB:	Ubi Soft
	INTERNET:	montecristogames.com
SINNVOLL: P 1.000, 512 MB RAM, Geforce4 Ti	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch auf 4 Karten; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2 Spieler
INTERNET: 2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	63%
STEUERUNG	51%
GRAFIK	87%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	62%

EINZELSPIELER



BEFRIEDIGEND – Gravierende Mängel bei der Steuerung vergällen den Spielspaß.

- Spielweise wie im Vorgänger *Desperados*
- Charakterentwicklung
- Variable Kampagnen
- Zahlreiche Lösungswege
- 8 + 1 Missionskarten

Robin geht am Stock! Als höflicher Mensch bietet er den Stab aber immer wieder gern den chronisch müden Soldaten an.



Die mittelalterlichen Bauten haben oft einen Dachschaden. So kann man wenigstens ins Innere blicken.

Knüppel aus dem Sack!

In ROBIN HOOD reichen ein paar Stockhiebe, um die Soldaten ins Reich der Träume zu schicken. Wer tüftelt da noch komplizierte Strategien aus, wenn es so einfach geht?

Der Gesetzlose aus dem Sherwood Forest macht dem Sheriff von Nottingham das Leben zur Hölle. Robins Banditen klauen wie die Raben. Kein Geldtransport und keine Schatzkammer ist vor ihnen sicher. Natürlich zu einem guten Zweck: Vom geraubten Gold soll das Lösegeld für König Richard bezahlt werden. Dabei geht es äußerst human zu. In der Rolle von Locksley und seiner während des Spiels wachsenden Truppe achten Sie auf den Beutezügen peinlich darauf, dass möglichst wenig Menschen ernsthaft zu Schaden kommen. Zur Erfüllung des Missionsziels ist eben nicht jedes Mittel recht: Opfer unter der Zivilbevölkerung sind tabu. Aber selbst den Soldaten sollten Sie nach Möglichkeit ihr Leben lassen. Je mehr Gegner Sie verschonen, desto größeren Zulauf erhält Ihre Räubermannschaft.

JETZT GIBT'S PRÜGEL!

Robins Mannen setzen ihre speziellen Fähigkeiten gezielt ein. Besondere Charaktere wie Will Scarlet, Bruder Tuck oder Lady Marian sind trotz ihrer raffinierten Fähigkeiten aber meist unnötig. Und Robin selbst tritt für gewöhnlich nur in Erscheinung, um die

Beim Wandertag bricht plötzlich der Wagen mit den Fressalien zusammen und die Kinder laufen aufgeregt umher.

Soldaten auflauern? Einen Geldtransport abfangen? Lady Marian besuchen? Oder doch lieber Will Scarlet aus dem Kerker befreien?

Ich glaub, ich steh im Wald! Was einen aber wirklich nervös macht, ist der Wüstling in den grünen Strumpfhosen ...

Taschen der niedergestreckten Offiziere zu plündern. Zum Team gehören aber noch Aushilfsschurken, die es in vier Varianten gibt. Geradezu unverschämt effektiv sind die Keulen schwingenden Nachahmer von Little John. Mit einem schrillen Pfiff locken sie Gegner an und schlagen sie dann bewusstlos. Wenn es sein muss, auch fünf auf einen Streich! In den Nahkämpfen malen Sie mit der Maus wie in *Black & White* Figuren auf den Schirm. Bei einem Kreis holt Ihr aktiver Charakter beispielsweise zu einem vernichtenden Rundumschlag aus. Ein Bogenschütze fesselt und knebelt die Wehrlosen, der Kraftprotz schleppt sie schließlich weg. Die beiden anderen Arten von Schurken knacken Schlösser, werfen Äpfel nach Soldaten oder fangen ganze Patrouillen in einem Netz.

IM WALD, DA SIND DIE RÄUÄUBER!

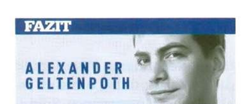
Während Sie für den schnöden Mammon Beutel schneiden, bleiben die übrigen Vogelfreien im Basislager nicht untätig: Sie sammeln Heilkräuter und jagen Wild, damit Verletzte wieder zu Kräften kommen. Andere schnitzen Pfeile und knüpfen Netze. Bogenschützen üben an der Zielscheibe, ein alter Soldat trainiert Ihre Mitstreiter im Nahkampf. Von dem kann sogar Robin noch viel lernen. Lassen Sie den Meisterdieb also ruhig zur Fortbildung im Sherwood. Seine Verbündeten kommen auch ohne ihn gut klar. Leider, denn Robin Hood verkommt so über weite Strecken zu einem simplen Prügelspiel. Komplexe Strategien, aufwendiges Timing, aufeinander abgestimmtes Teamwork – all das können Sie sich fast immer sparen. Die Typen mit der Keule, im späteren Verlauf der Story Little John selbst, sorgen dafür. Auf Dauer wird das etwas fade. ALEXANDER GELTENPOTH

IM VERGLEICH

Commandos 2	91%
Desperados (abgewertet)	81%
Robin Hood	79%
Commandos (abgewertet)	78%

Seinen deutlichen Vorteil verdankt *Commandos 2* der überlegenen Grafik: Nicht nur die Qualität ist höher. Im Gegensatz zu *Robin Hood* stören niemals tote Winkel. Letzteres überzeugt durch die freiere Kampagne, die Charakterentwicklung und gute Gegner-KI. *Desperados* kann sich rühmen, das anspruchsvollere Strategiespiel zu sein. *Commandos 1* bietet nicht ausreichend alternative Lösungswege, um mit den neueren Spielen zu konkurrieren.

FAZIT



Überlegte Strategien benötigen Sie leider nur selten. Schläge mit dem Knüppel sind eben viel einfacher. Szenerie, Sprachausgabe, Musik und die Atmosphäre gehören zu den Stärken von *Robin Hood*. Großartige Verbesserungen der Spielweise und Grafik im Vergleich zu *Desperados* suchen Sie leider vergeblich. Hier banalisieren auch keine Keulen schwingenden Supermänner das Spiel. Spellbound hat das Balancing-Problem erkannt und will dafür ein Update liefern. Im Idealfall würde sich der Spielspaß damit um rund 5% erhöhen!

ROBIN HOOD

MINDESTENS: P233, 64 MB RAM, 1,1 GB HD, Win95
SINNVOLL: P500, 128 MB RAM

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Spellbound
VERTRIEB:	Wanadoo
INTERNET:	www.spellbound.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	15. November

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Es gibt nur einen Robin Hood und der spielt lieber nur mit sich selbst rum.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: – Spieler
INTERNET: – Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	78%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 79%

GUT – Raufen mit Robins Räuberbande: Desperados im Mittelalter



Übersichtlich ist's. Aber schön? Das Zoom macht pixelige Einheiten zu Pixeln, zum Beispiel da (1), da (2) und da (3). Lustig, was?

Der Gangbang war nur auf den ersten Blick schlecht organisiert.

Spanier genießen grundsätzlich das kulturelle Angebot bei ihrem Südamerikaurlaub.

Mensch, Maya!

Kleine Männchen, die über den Bildschirm wuseln, gibt's nicht nur bei Anno. In AMERICAN CONQUEST sind's diverse Völker und Kolonialmächte.

Im 15. Jahrhundert erfüllten sich die Kolonialmächte Spanien, Frankreich und England ihren eigenen amerikanischen Traum und eroberten, plünderten und versklavten die „Neue Welt". Die Eingeborenen – unter anderem Inka, Maya, Sioux und Irokesen – hatten der Technik der europäischen Invasoren nur ihre zahlenmäßige Überlegenheit entgegenzusetzen. *American Conquest* beinhaltet die wichtigsten historischen Gefechte von 1492 bis zum Unabhängigkeitskrieg der USA gegen England. In drei der fünf Kampagnen haben Sie die Wahl, für welche Konfliktpartei Sie ins Feld ziehen. Nur die Abenteuer von Christoph Kolumbus und Hernán Cortés dürfen Sie ausschließlich für die Spanier spielen. Aufseiten der Ureinwohner hätten Sie auch kaum eine Chance gegen die Konquistadoren.

KOSSACKEN EROBERN AMERIKA

Die Engine von *Cossacks* wurde für *American Conquest* überarbeitet und angepasst: Zwar ist die Grafik zweidimensional. Aber die vorhandenen Höhenstufen haben Auswirkungen auf die Schussweite der Einheiten. Das Spiel berücksichtigt rund 100 Truppentypen. Vom Trommler, Fahnenträger, Bogenschützen, Schamanen und Musketier bis zum Dragoner wurde an alles gedacht. In den Massenschlachten prallen teilweise über 10.000 Soldaten aufeinander. Nur durch die gut gemachte Steuerung behalten Sie die Kontrolle über derart große Armeen. Besonderen Wert legten die Designer dabei auf eine realistische Umsetzung: Soldaten laden ihre Musketen nach und greifen notfalls zum Säbel, um Angreifer im Nahkampf abzuwehren. Trotz dieser Neuerungen entspricht die Spielweise weitgehend jener von *Cossacks*. ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTH

2D-Echtzeitstrategie kommt nach *Warcraft 3* und *Age of Mythology* langsam aus der Mode. Optisch kann *American Conquest* mit der alten Engine nicht mehr überzeugen. Die realitätsnahen Massenschlachten verdienen jedoch Anerkennung. Speziell, weil sie durch Formationen, Befehlshaber und Zoomfunktion trotzdem Herr der Lage bleiben. Für Strategen eine gute Wahl. Wenn nur der Preis nicht so hoch wäre!

AMERICAN CONQUEST

MINDESTENS: P233, 128 MB RAM, 1,2 GB HD, Win95
SINNVOLL: P1000, 256 MB RAM

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 55,-
ENTWICKLER:	GSC Game World
VERTRIEB:	CDV
INTERNET:	www.americanconquest.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	08.11.2002

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch und 6 historische Schlachten; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 7 Spieler
INTERNET: 7 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	69%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	72%
SOUND	66%
MEHRSPIELER	78%

EINZELSPIELER 76%

GUT – Solide Echtzeitstrategie mit historischem Hintergrund

Geradezu gelangweilt laufen die Teilnehmer des Stierrennens in Pamplona um ihr Leben.

Du dummes Rindvieh!

Eine Kuh macht muh, viele Kühe machen Mühe. Zumindest in FAR WEST. Denn hier versuchen Sie sich als Rinderzüchter.

Der Wilde Westen stellt höchste Ansprüche an Rancher: Sie müssen Cowboys einstellen, zur Arbeit einteilen und mit Bohnen, Kaffee, Whiskey und Munition versorgen. Schließlich sollen die Kuhjungen Ihre Rindviecher auf der Weide hüten, brandmarken und zum Markt treiben. Angeheuerte Wolfsjäger kümmern sich um die räudigen Räuber. Revolverhelden schützen Ihre Farm vor schießwütigen Konkurrenten. Indianer und Armee in der Nachbarschaft leisten gegen kleine Geschenke gute Dienste. Spannung pur? Von wegen, bei *Far West* schlafen Ihnen die Füße ein. Um jeden Furz müssen Sie sich selbst kümmern, eine Automatisierung simpler und auf Dauer nervtötender Aktionen ist leider nicht möglich. Und das alles in Echtzeit. Bei einer kleinen Farm schnarchen Sie geruhsam vor sich hin. Dagegen ist in einem großen Betrieb Hektik angesagt, denn die Spielgeschwindigkeit lässt sich nicht anpassen.

KÜHE TREIBEN IN DEN WAHNSINN

Negativ zu Buche schlagen zahlreiche kleine Ungereimtheiten: Rindviecher auf der Weide vermehren sich erstaunlich schnell. Selbst eine einzelne Kuh generiert in zwei bis drei Monaten eine große Herde. Ob das mit den einsamen Cowboys zusammenhängt, die auf der Ranch niemals einer Frau begegnen ...? Die cleveren Wölfe terrorisieren Ihre Herde nur, wenn Sie keinen Wolfsjäger engagiert haben. Der Wagen mit den Brandeisen kehrt spätestens nach sieben markierten Rindviechern zur Ranch zurück, wenn Sie nur eine einzige Weide bewirtschaften. Natürlich müssen Sie den Wagen immer wieder selbst anweisen, zu den Weidegründen zu fahren. Ziemlich seltsam ist auch die Rinderverlustrate: Selbst wenn vier Cowboys nur vier Rinder hüten sollen, kann es schon mal passieren, dass sich einer der Wiederkäuer selbstständig macht und verschwindet. Letzteres passiert auch schnell mit der Installation von *Far West*, es sei denn, Sie heißen Ben Cartwright oder besitzen eine ausgeprägte masochistische Ader. ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTH

Ein schönes Thema, eine wirklich innovative Spielidee und dann diese Umsetzung: Die bestenfalls zweckmäßige Grafik beleidigt das Auge, über das Gewieher aus den Boxen lachen die Pferde. Selbst Schwerhörige stellen nach spätestens einer Stunde das Musikgedudel ab, das so gar nicht zum Thema passt. Warum untermalt nicht Country, Western oder die Filmmusik zu *Bonanza* das Geschehen? So käme wenigstens etwas Stimmung auf. Nein, Fehlanzeige. Obwohl Big Bigge mich gelegentlich einen Hornochsen nennt, macht mir die Viecherei keinen Spaß. Rinder, wie ich sie mag, bekomme ich eben nur im Steakhaus.



Dem Gras beim Wachsen und den Rindviechern beim Grasen zugucken – was könnte spannender sein?

FAR WEST

MINDESTENS: P700, 128 MB RAM, 220 MB HD, Win95	**GENRE:**	Wirtschaftssimulation
SINNVOLL: P 1.000, 256 MB RAM	**PREIS:**	Ca. € 42,-
	ENTWICKLER:	Greenwood
	VERTRIEB:	JoWood
	INTERNET:	www.jowood.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Rancher-Konkurrenzkampf; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	54%
STEUERUNG	49%
GRAFIK	47%
SOUND	41%
MEHRSPIELER	58%

EINZELSPIELER



AUSREICHEND – Versuchen Sie sich lieber als Industrie-Gigant oder Planer.

Der nachtblinde Herr Bezold sorgt in seinem Subaru für Chaos auf der A3.

Ein Schleuder-Traum!

Ohne vom Thema abzudriften, lassen Sie uns gleich zur Sache kommen: Nirgends macht es mehr Spaß herumzurutschen als bei RALLISPORT CHALLENGE!

PC ACTION GOLD

Wie *Halo* war *RalliSport Challenge* einer der Starttitel von Microsofts Xbox-Konsole. Während PC-Spieler von *Halo* weiterhin nur träumen dürfen, findet jetzt zumindest das Rallye-Spiel von Digital Illusions (*Pinball Fantasies*) seinen Weg auf den PC. Und das ist gut so, denn die Raserei aus Stockholm macht einiges her! Sie schlüpfen – anders als in *Colin McRae Rally* – nicht in die Haut eines bekannten Fahrers, sondern dürfen ganz Sie selbst sein: ein unbekannter Neueinsteiger, der sich seine Sporen erst verdienen muss. Im Karriere-Modus starten Sie mit einem der schwächeren Allrad-Monster. Für Platzierung, Höchstgeschwindigkeit, wenig Schäden und Zeit kassieren Sie Punkte für jedes Rennen. Erst im weiteren Verlauf des Spiels schalten Sie alle 29 dem Original getreu nachempfundenen PS-Schleudern frei. Hier lässt sich Microsoft nicht lumpen, denn zur Verfügung stehen sowohl aktuelle Modelle wie der VW Beetle oder Subaru Impreza WRX als auch Klassiker wie der legendäre Audi Quattro S1. Die Autohersteller haben zum Glück erlaubt, dass sich ihre virtuellen Nachbauten auch Schrammen zuziehen können. Bei einem Unfall kann daher durchaus die Heckscheibe zersplittern oder die Stoßstange verbeult werden. Sie sollten aufpassen, nicht zu weit von der Straße abzukommen, denn das endet schnell in fiesen Unfällen. Oder das Spiel setzt Sie zurück, was ebenfalls Zeit kostet.

MEHR ALS NUR KARRIERE

Wie in jedem echten Rallye-Spiel sind Sie meist alleine mit Ihrem Kopiloten auf der Piste. Damit Sie vor Ihren drei Konkurrenten landen, sagt der Nebenmann an, wie scharf und in welche Richtung die nächste Kurve geht. Neben „Hart rechts", „Schlaglöcher voraus" und dem Gebrumme der Motoren hören Sie auch Musik, sofern Sie das möchten. Überhaupt ist das ganze Spiel auf Unterhaltung getrimmt. Statt auf zu großen Realismus setzen die schwedischen Entwickler in erster Linie auf Fahr-Spaß. Brauchen Sie trotzdem eine Pause von Ihrer Karriere, dürfen Sie die 48 Rennstrecken außer Konkurrenz oder auf Zeit beackern. Neben den normalen Rallye-Strecken warten schmale Bergpisten und die Rundkurs-Wettbewerbe Eisrennen und Rallycross auf Sie. JOACHIM HESSE

FAZIT

JOACHIM HESSE

Handbremse ziehen und mit 120 Stundenkilometern durch den Schlamm brettern: Das Fahrgefühl trifft *RalliSport Challenge* gut, denn so cremig wie hier driftet es sich selten. Hinzu kommt die exzellente Grafik. Besonders die Landschaft sieht tatsächlich nach Landschaft aus und nicht wie Pappmaché-Matsch vor einer Himmeltextur. Die kniffligen Geländepisten kann ich nicht nur denen empfehlen, die schon mal das Bedürfnis verspürten, von der Hauptstraße in einen Feldweg einzubiegen, um dort richtig Gas zu geben. Ein Spitzenspiel!

RALLISPORT CHALLENGE

MINDESTENS: P 733, 128 MB RAM, 1165 MB HD, Win98	**GENRE:**	Renn-Simulation
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Digital Illusions
SINNVOLL: P 1200, 256 MB RAM, 1.870 MB	**VERTRIEB:**	Microsoft
	INTERNET:	www.microsoft.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Alles steht direkt zur Verfügung. Computergegner gibt es nicht; 1 Spieler/CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL



PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	91%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER



SCHULNOTE – Konkurrenz für Colin McRae: Ein neuer Stern am Rallye-Himmel!



Tatort Olympiastadion: Flitzer Christian „Borussia" Bigge stürmt voller Begeisterung auf den Rasen.

- 47 Ligen mit authentischen Spielernamen, Trikots und Vereinswappen
- Über 25.000 Fußballer
- 22 Länder
- Umfangreicher Editor
- Detaillierteres Trainingssystem
- Zeitung mit Spielberichten und News
- 3D-Spielszenen, basierend auf der FIFA-2002-Engine
- Datensätze aus dem FM 2002 importierbar

Die Hände zum Himmel ...

... kommt lasst uns fröhlich sein! Grund für den Jubel ist aber nicht etwa das total peinliche Championsleague-Aus der Bayern, sondern die neue und alte Fußballmanager-Referenz FM 2003.

Die gute Nachricht vorweg: Am grundlegenden Spielkonzept haben die Entwickler bewusst nichts geändert. Warum auch? Schließlich sprechen knapp 150.000 verkaufte Exemplare eine deutliche Sprache. Neben vielen Detailverbesserungen, die größtenteils auf Anregungen der Spieler beruhen, bietet der *FM 2003* drei Neuerungen, die es wahrhaft in sich haben. Die spektakulärste dürften zweifelsohne die neuen 3D-Spielszenen sein. Im Vergleich zum vergangenen Jahr, als man sich mit der veralteten Optik von *Bundesliga Stars 2001* begnügen musste, zeigt der Bildschirm nun – kein Witz – die sensationell schicke Grafik von *FIFA 2002*! Das Überraschende daran: Neben einer erwartungsgemäß erstklassigen Präsentation ist auch das knapp acht Minuten lange und durch taktische Zurufe jederzeit beeinflussbare Spielerlebnis erstaunlich realistisch geraten und stellt in diesem Bereich alles bisher Dagewesene in den Schatten. Doch damit nicht genug. Die Entwickler haben außerdem einen großen Wunsch vieler Spieler berücksichtigt und wie beim guten, alten *Bundesliga Manager Professionell* (1992) eine Zeitung ins Spiel integriert. Hier finden Sie nicht nur ausführliche Spielberichte, sondern auch eine ganze Reihe anderer Meldungen rund um den Fußball – von Trainerentlassungen über Wechselgerüchte bis zu interessanten Umfragen („Welcher Trainer wird als Nächstes gefeuert?") – genial! Neu ist auch der praktische Stadioneditor, mit dem Sie Ihren kleinen Oberliga-Sportplatz nicht nur in null Komma nix ausbauen, sondern auch mit wenigen Mausklicks absolute Traumstadien zusammenstellen können. Das einzige Problem stellt nur noch die Finanzierung eines derart prestigeträchtigen Luxusobjekts dar ...

TEURO-WUNDERLAND

Das nötige Geld für solche finanziellen Quantensprünge holen Sie beispielsweise durch Werbeeinnahmen, lukrative Spielertransfers, den Verkauf

des Stadionnamens oder einen Börsengang rein. Wem das alles zu kompliziert klingt: Wie im vergangenen Jahr lassen sich sämtliche Funktionen – von der Mannschaftsaufstellung über die Taktik oder das Training bis zu Vertragsgesprächen, Werbeverhandlungen und Trainingslagerplanung – automatisieren. Wer obendrein Geld für qualifiziertere Mitarbeiter wie einen Fanbeauftragten ausgibt, steigert beispielsweise das eigene Ansehen bei den Fans. Ein Facharzt senkt die durchschnittliche Verletzungsdauer. Nicht schlecht, oder?

In Zeiten der Kirch-Krise und wirtschaftlicher Rezession ist es auch für die echten Bundesligisten überlebenswichtig, bei der Zusammenstellung der Mannschaft möglichst wenig Geld auszugeben. Das ist auch beim *FM 2003* nicht anders. Für den langfristigen Erfolg ist es unabdingbar, auf die Nachwuchsförderung und ein gut funktionierendes Scout-Netzwerk zu setzen, um nicht Millionen von Euro irgendwelchen Durchschnitts-Kickern in den Rachen zu werfen. Jugendspieler können Sie über die zweite Mannschaft ans Team heranführen. Der Nachwuchs verfügt genau wie alle anderen Fußballer beim *FM 2003* über ein bestimmtes Talent und eine Spielstärke zwischen 0,5 und 14,0 – wobei Spieler jenseits der 12,5 als absolute Weltstars gelten. Je höher das Talent eines Spielers, desto schneller erzielt dieser im Training Fortschritte und wird bei der Spielstärke aufgewertet. Im Umkehrschluss können Kicker mangels Spielpraxis oder aufgrund ihres hohen Alters auch abgewertet werden und im Training erarbeitete Stärke-Boni wie Schnelligkeit wieder verlieren. Sollten Sie mit dem Verhalten eines Ihrer Sportler mal nicht zufrieden sein, können Sie die verschiedenen Strafmaßnahmen bis hin zur Suspendierung einleiten oder dem Spieler den besonders verhassten Job des Kofferträgers zuweisen.

ALLE SPIELE, ALLE TORE

Wer keine Lust auf die 3D-Spielszenen hat, findet sich im frisch renovierten Textmodus



Das Mannschaftsmenü kommt übersichtlicher denn je daher.



Die neue Zeitung informiert Sie über alles Wichtige und sorgt für zusätzliche Atmosphäre.



Hier sehen Sie die Kirch-Pleite in dreifacher Ausführung – TV-Verträge aushandeln dürfen Sie trotzdem mit Premiere und Co.



Neu: Mit der schnellen Aufstellung schicken Sie automatisch Ihre Wunsch-Elf aufs Feld oder lassen Ihre Abwehrspieler rotieren.



Der Textmodus bietet mehr Interaktion als zuvor und hält obendrein viele Statistiken bereit.


Krasse Optik! Das Stadion von Arsenal London wurde herrlich in Szene gesetzt.

IM VERGLEICH

FM 2003	88%
FM 2002 (abgewertet)	85%
Anstoss 3 (abgewertet)	82%
442	63%

Die vielen kleinen Verbesserungen machen den *FM 2003* noch um eine Pfostenbreite besser als seinen ersten Teil. *Anstoss 3* kommt langsam in die Jahre. Sein für Mitte November angekündigter Nachfolger wurde wegen technischer Probleme mindestens auf den 29. November verschoben. Ganz nett, mehr aber auch nicht: der englische *Manager 442*.

wieder. Dieser kommt jetzt noch übersichtlicher daher und bietet auf Knopfdruck massig Informationen und Statistiken. Obendrein können Sie oft genug selbst eingreifen und entscheiden, ob Ihr Spieler in einer bestimmten Angriffssituation direkt aufs Tor schießt, den Gegenspieler austanzt oder eine Flanke in den Strafraum schlägt. Ein spezielles Textmodus-Feature sind die neuen Standardsituationen, die Sie im Trainingsmenü einstudieren können und die Gegner oft überraschen. Wem selbst der spannende Textmodus zu langatmig ist, der bekommt auf Wunsch auch nur das Endergebnis inklusive der Torschützen und umfangreicher Spielstatistiken präsentiert.

MACH ET, OTZE!

Was haben Frank Pagelsdorf, Jürgen Röber oder Joachim Löw gemeinsam? Alle drei sind zurzeit arbeitslose Fußballtrainer und leben von ihren Millionenabfindungen. Tragisch, nicht wahr? Ähnlich kann es Ihnen beim *FM 2003* ergehen. Wenn Sie sich nämlich für den Karrieremodus entscheiden, müssen Sie sich als Trainer-Nobody über unterklassige Vereine nach oben dienen. Rückschläge wie Entlassungen und chronisch leere Club-Kassen sind fast garantiert. Haben Sie sich aber erstmal durch sportliche Erfolge und solides Wirtschaften einen Namen als „Trainager"gemacht, leckt sich die halbe Fußballwelt die Finger nach Ihnen. Die halbe Fußballwelt? Richtig, denn die knapp 50 authentischen Ligen inklusive aller Original-Daten (in Deutschland sind sämtliche Vereine bis zur Regionalliga am Start) lassen sich mittels des beiliegenden Editors beliebig erweitern. Weniger karrieregeile Zeitgenossen können aber auch gleich bei ihrem Lieblingsverein einsteigen und die Entlassungen deaktivieren.
Zwar dürfen Sie sich mit bis zu vier Kontrahenten am heimischen PC messen, einen Netzwerk- oder Internetmodus gibt es aber immer noch nicht. Genauso wenig wie ein Lizenzierungsverfahren, was genau wie die optionale Nationaltrainerkarriere erst für den FM 2004 geplant ist. Schade, denn beides hätte den Manager noch besser und reizvoller gemacht. Hinsichtlich der Finanzen können wir aber Entwarnung geben – Geld ausgeben ohne Ende ist nicht drin. Wer sich hoffnungslos verschuldet, wird alsbald und unabhängig vom Tabellenplatz von seinem Präsidenten vor die Tür gesetzt – immerhin etwas. Christian Sauerteig

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Während haushohe Favoriten schon mal sang- und klanglos in der Championsleague die Segel streichen müssen, kann der *FM 2003* die hohen Erwartungen nicht nur erfüllen, sondern gar übertreffen. Okay, wirklich bahnbrechende Neuerungen halten sich in Grenzen, dafür sind die zahlreichen liebevollen Detailverbesserungen mitsamt der grandiosen Spiel-Grafik den Kauf der neuen und alten Fußballmanager-Referenz allemal wert. Das gilt sowohl für Neueinsteiger als auch für begeisterte Zocker des Vorgängers. Ich jedenfalls bin schwer begeistert – und werde jetzt mit meinem Lieblingsverein Göttingen 05 den Weltpokal holen. Jawoll!

FM 2003

MINDESTENS: P350, 64 MB RAM, 740 MB HD, Win9x

SINNVOLL: P1200, 512 MB RAM, 3D-Grafikkarte

GENRE:	Sportmanager
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	EA Sports
VERTRIEB:	EA
INTERNET:	www.fm2003.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6
TERMIN:	29. November 2002

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Vier „Trainager" versuchen sich an einem PC.

PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: – Spieler
INTERNET: – Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	84%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER **88%**

SEHR GUT – Erstklassiger Nachfolger – ein Muss für jeden Fußballfan!

Loveparade: Die Besucherzahlen gehen zurück. Aber die Drogen stehen mittlerweile kistenweise rum.

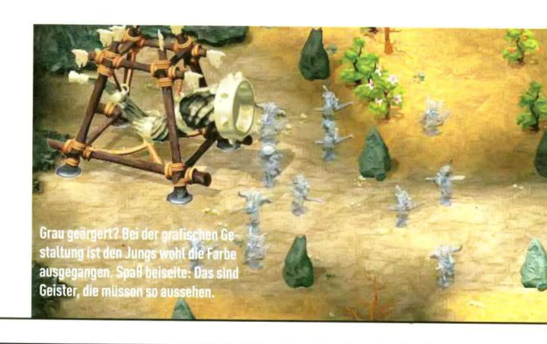
- Einzelspieler-Kampagne mit 7 Missionen
- 9 Karten im Endlosmodus
- 4 Mehrspielermodi mit 6 Karten
- Verbesserte KI
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Editor
- Tutorial

Vier Kämpfer und ein Hochzeitsfall



Wenn Liebespaare ihre Heirat planen, geht es meist drunter und drüber. In REISE NACH NORDLAND ist dies nicht anders. Nur nerven hier nicht die nörgelnden Schwiegereltern, sondern ein bösartiger Gott.

Eins gleich vorweg: *Reise nach Nordland* ist weder eine Erweiterung oder gar *Cultures 3*. Es handelt sich vielmehr um den ersten Teil der neuen Wusel-Reihe *Geschichten aus der Cultures Welt* und setzt die Story von *Cultures 2: Die Tore Asgards* fort. Langer Rede kurzer Sinn: Sie heften sich abermals an die Lederlatschen des Wikingerjungspundes Bjarni. Der hat nach dem Sieg über die Midgardschlange Jörmunganda die Nase voll vom gefährlichen Heldenleben und konzentriert sich lieber auf romantische Abenteuer mit der schnuckeligen Bogenschützin Cyra. Schließlich ist bald Heiraten angesagt. Damit das Fest im Kreise der Freunde stattfinden kann, rudert das verliebte Pixel-Pärchen gen Arabien. Aber statt dort ein fröhliches Wiedersehen mit den damaligen Mitstreitern Hatschi und Sigurd zu feiern, gibt's nur wil-



Grau geärgert? Bei der grafischen Gestaltung ist den Jungs wohl die Farbe ausgegangen. Spaß beiseite: Das sind Geister, die müssen so aussehen.



So ist's richtig: Die Kerle erledigen die Drecksarbeit und Madam Cyra geht erst mal etwas spazieren. Kluge Frau.

Ohne Floß nix los: Die Angebote von TUI waren auch schon besser.

des Gekloppe zur Begrüßung. Die Brut der gemeuchelten Riesennatter macht erneut Stunk. Und als wäre das schuppige Gesocks nicht schon nervig genug, mischt auch noch Loki mit – seines Zeichens böswilliger Gott des Feuers und der List. Kurzum: ein richtig intriganter Sack, der nur Gemeinheiten in der Rübe hat und nichts als Scherereien macht. Den vier Freunden stehen also wieder harte Zeiten bevor.

BASTEL DIR EINEN!

Seien wir mal ehrlich: Die Grafik von *Cultures 2*, die Menüführung, das Militär-, Handels- und Gebäudesystem waren doch ganz ordentlich, oder? Tja, genau dasselbe haben sich die Jungs und Mädels von Funatics gedacht und sich lieber auf neue Spielinhalte konzentriert, statt an bewährten Features herumzuschrauben. Ab sofort haben Sie die Möglichkeit, die sieben Levels der Kampagne in drei Schwierigkeitsgraden zu zocken. Im normalen Modus bleibt alles beim Alten. Bei „Einfach" kriegen Ansgar, Thorbald und wie die Zwerge sonst noch heißen nicht mehr so derbes Zahnweh, wenn's was aufs Pixel-Maul gibt. Spielen Sie in der Stufe „Sehr Einfach", brauchen die Hornträger zudem kein Happa-Happa. Den Schwierigkeitsgrad dürfen Sie vor jeder neuen Mission wählen. Schimpfen Sie sich selbst ein kreatives Köpfchen, bereitet Ihnen der bedienungsfreundliche Editor sicher Freude. Im Handumdrehen erstellen Sie damit Ihre eigenen Szenarien.

RUNDUM-VERSCHÖNERUNG

Alles schön und gut, aber wie sieht es in puncto Spielverlauf aus? Wir können Sie beruhigen. Auch hier hat die kleine, aber feine Spieleschmiede mit Verbesserungen nicht gespart. Sie siedeln sich also zunächst erstmal einen Wolf. Im Klartext heißt das: süße Häuser bauen, süße Arbeiten vergeben, die süßen Protagonisten verheiraten und anschließend süße Babys zeugen lassen, um noch mehr süße Wikinger im Dorf zu wissen. Zwischendurch wollen ein paar feindliche Einheiten eins auf die Nase. Trudeln dann Aufträge wie „Beseitigen Sie die Hungersnot des Dorfes XYZ" ein, können Sie diese wie gewohnt ausführen oder erst mal die Gegend erkunden. Denn jetzt gibt es auch Extras zu entdecken, die in *Cultures 2* nur spärlich vorhanden waren: Nebenaufträge in Form von Minirätseln. Sie können also Ihr darbendes Volk noch etwas schmachten lassen und beispielsweise einen Flaschengeist suchen. Der erfüllt Ihnen drei Wünsche, wenn Sie sich erfolgreich einem Quiz stellen – und schwups, die Liste mit Aufträgen ist kleiner. Und da die Ortschaften in *Reise nach Nordland* näher beieinander liegen – Sie also nicht mehr stundenlang durch die Pampa latschen müssen, um ans Ziel zu kommen –, ist diese Variante mehr als ratsam. Weitere Änderungen finden Sie bei den Wettereffekten (Hallo, rieselnder Schnee!), der Zahl der Schatztruhen (Tränke für alle, prost!) sowie der Gegner-KI (Sie kamen, sahen und ich rannte!). Das alles für schlappe 30 Euro. Ja, ist denn heut schon Weihnachten? TANJA BUNKE

IM VERGLEICH

Cultures: Reise nach Nordland	87%
Cultures 2 (abgewertet)	84%
Die Siedler 4 (abgewertet)	81%
Die Völker 2 (abgewertet)	75%

Spritzige Nebenmissionen, Rätsel und massig Action setzen *Reise nach Nordland* an die Spitze der Wusel-Sims. Dicht gefolgt vom Schwesterprodukt. Vorteil der Konkurrenz: Es ist nicht nur ein Volk spielbar.

FAZIT


TANJA BUNKE

Frauen mögen süße Sachen. Heißt es immer. Kann ich nicht bestätigen – zu viel Süßkram und mein Magen rebelliert. Anders bei *Cultures*! Da brabble ich Zeugs wie „Nein, sind die goldig!" oder „Schau mal, da ist schon wieder so ein süüüüßes Baby". Seit ich *Reise nach Nordland* gespielt habe, stöhne ich nur noch „Oooooh" und „Ahhhhh" rum. Nein, ich vertone die Pixelburschen nicht beim Wichtelauspacken. Das sind Staunlaute. Denn was die Jungs und Mädels von Funatics in der kurzen Zeit auf die Beine gestellt haben, kann sich mehr als sehen lassen. Fazit: Die beste Wusel-Simulation auf dem Markt.


Schon blöd, wenn man sich den extragroßen Weihnachtsbaum einen Monat vor dem Fest zulegt und an Heiligabend die Nadeln abfallen.

REISE NACH NORDLAND

MINDESTENS: P 500, 128 MB RAM, 350 MB HD, Win98
SINNVOLL: P 800, 256 MB RAM

GENRE:	Aufbaustrategie
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Funatics
VERTRIEB:	Halycon Media
INTERNET:	http://nordland.cultures.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ, Militär, Spezial, Wirtschaft; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	89%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	88%

EINZELSPIELER **87 %**

SEHR GUT – Schnuckelige Aufbaustrategie mit viel Herz für den kleinen Geldbeutel

Neocron

Im Endzeit-Spektakel *Neocron* geht's ziemlich zur Sache. Zumindest nach einer harten Einstiegsphase. Denn anfangs latschen Sie orientierungslos durch eine der düsteren Großstädte, besuchen Striptease-Bars oder vernichten in der Kanalisation Ungeziefer. Ein hilfreiches Tutorial suchen Sie vergebens. Dafür gibt's allerdings ein dickes Handbuch und diverse Lexika, die Sie beispielsweise in Ihrem Apartment durchschmökern können. Erreicht Ihr Protagonist (PSI-Mönch, genmanipulierte Kampfmaschine, Privatdetektiv oder Spion) durch stundenlanges Ratten- und Fliegenklatschen eine höhere Stufe, zeigt sich der Mix aus Rollenspiel und Ego-Shooter von seiner interessanteren Seite. Getreu dem Motto „ab in die Pampa" tuckern Sie mit Vehikeln in eine der über 70 farbenfrohen Zonen und plätten Monster und Mutanten, um fette Beute zu machen. Upgrades wie Implantate stärken Ihr Alter Ego. Ob Sie auch gegen Mitspieler ins Gefecht ziehen, liegt in Ihrer Hand. TANJA BUNKE

FAZIT

TANJA BUNKE

Ich hab EIN Problem mit *Neocron*: Ich muss Acht geben, dass mir beim Zocken nicht ständig das Essen aus dem Gesicht fällt. Die leichten Würgegefühle haben aber weder mit der eintönigen Kanalisation noch mit dem Spielverlauf zu tun. Vielmehr ist mir der etwas schwindelerregende Laufstil meines Fritzis nicht bekommen, der wie ein Besoffener durch die Straßen torkelt. Nichtsdestotrotz ist *Neocron* ein netter Titel für Profi-Zocker.



Entweder du rückst die Kohle raus oder ich verschachere deine Freundin an Ahmets Harem!

NEOCRON

MINDESTENS: P 400, 64 MB RAM, Win95, 750 MB HD	**GENRE:**	Online-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 43,- + € 10,- mtl.
	ENTWICKLER:	Reakktor
SINNVOLL: P 600, 128 MB RAM	**VERTRIEB:**	CDV
	INTERNET:	www.cdv-neocron.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Massen-Gerangel garantiert: über 3.000 Spieler pro Server.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: Ca. 3.000 Sp.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	73%
SOUND	75%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER 70%

BEFRIEDIGEND – Futuristisches Online-Rollenspiel für Profi-Zocker

GR: Island Thunder

Es hat sich ausgefidelt – zumindest im zweiten Add-on zum Taktik-Shooter *Ghost Recon*. Im Jahr 2009 kratzt Kubas Staatsoberhaupt Fidel Castro ab und ein fieser Drogenbaron stürzt den beschaulichen Inselstaat ins Chaos. Mit allen Mitteln versucht er die anstehenden Neuwahlen und somit ein demokratisches Kuba zu verhindern. Höchste Zeit für Sie und Ihre Spezialeinheit, „The Ghosts", zu intervenieren und in *Island Thunder* den Frieden wiederherzustellen. Die Spieldauer von *Island Thunder* ist arg kurz. Gerade mal acht Missionen haben es in die Erweiterung geschafft. Für den stolzen Preis von 30 Euro viel zu wenig! Ist die Story wenigstens spannend erzählt? Nein! Denn vernünftige Zwischensequenzen gibt es noch immer nicht. Stattdessen schläfert Sie ein uninspirierter Märchenerzähler ein, der die textbasierten Einsatzbesprechungen vorliest. In puncto KI hat sich ebenfalls nichts getan. Noch immer werden Sie von den Gegnern viel zu früh erkannt. Und das trotz Tarnklamotten und Büschen als Deckung. Realistisch ist das nicht, sondern eher richtig frustrierend. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Von einem 30 Euro teuren Add-on erwarte ich mehr als acht unter Valium erzählte Missionen und ein paar Dreingaben für den Mehrspielermodus. Ich will Verbesserungen im Spielprinzip, etwa eine überarbeitete KI. Aber so etwas gibt es in *Island Thunder* nicht. Da müssen wir uns wohl bis *Ghost Recon 2* gedulden. Trotz alledem ist *Island Thunder* eine gute Erweiterungs-CD – in erster Linie dank der dichten Atmosphäre und der hübschen Inselwelten.



Kein Wunder, dass die Ausrüstung der Bundeswehr so marode ist. Der Herr rechts im Bild verwendet seine Waffe als Bierdosenkühler.

ISLAND THUNDER

MINDESTENS: 450, 128 MB RAM, 1.500 MB HD, Win95	**GENRE:**	Taktik-Shooter
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Red Storm
	VERTRIEB:	Ubi Soft
SINNVOLL: P 700, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.ghostrecon.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: U. a.: Nilpferd, Hamburger Hill, Aufklärung, Rettung; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 36 Spieler
INTERNET: 36 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	84%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	81%

EINZELSPIELER



GUT – Solide Erweiterung für Fans des Taktik-Shooters Ghost Recon

WOZU BRAUCHST DU NEUN LEBEN, WENN DU DIE ZEIT KONTROLLIEREN KANNST?











REWIND bringt dich in geheime Spielabschnitte.

Du hast keine Ahnung, was ein schnelles Spiel ist, bevor du auf FAST FORWARD gedrückt hast.

PAUSE stoppt die Zeit: Totale Bewegungslosigkeit für deine Gegner

RECORD nimmt dich beim Spielen auf, damit du dir als Klon zur Seite stehen kannst.

SLOW MOTION lässt deine Gegner in Zeitlupe agieren. Pech für sie, denn du und der Time Sweeper, Ihr arbeitet in Echtzeit.











www.xbox.com/de/blinx

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

Die Kelly-Family, wie sie leibt und lebt: mit tuntigen Frisuren und dürftigen Outfits.

Flotter Saiten-Sprung

In DIE SIMS ONLINE werden Gruppen-Spielchen groß geschrieben: spritzige Poolpartys mit anderen Zockern, flotte Rockeinlagen oder heiße Flirts.

Stellen Sie sich vor, Sie hocken seelenruhig auf dem Klo und blättern genüsslich in einer Zeitung. Plötzlich stürmt ein wildfremder Typ ins Badezimmer. Ohne Sie eines Blickes zu würdigen, entblößt sich der Kerl und springt unter Ihre Dusche. Was würden Sie tun? Sie könnten sich a) den Schrubber greifen und dem dreisten Sack eins in denselben geben. Oder b) erst ein-mal saublöd aus der Wäsche schauen und anschließend die Herren in Grün rufen. Wir schlagen dagegen vor, Sie wählen c), was im Klartext heißt: Sie begrüßen den Knaben mit einem herzlichen „Hallo, wie geht's?" und bieten ihm gegebenenfalls einen kleinen Snack an. Verrückt? Nicht in der virtuellen Welt von *Die Sims Online*.

WIE IM ECHTEN LEBEN

Zunächst basteln Sie sich ein schmuckes Pixelpüppchen aus über 100 Gesichtern und Körpern. Sollten Ihnen die typischen 08/15-Fratzen der Marke „Netter Junge von nebenan" oder „Geiles Disco-Luder" nicht zusagen, dürfen Sie sogar skurrile Fantasiekreaturen entwerfen, wie einen Bär mit Insektenkopf oder einen Roboter-Mensch-Mix. Anschließend geht's auf Wohnungssuche. Eigenes Heim bauen? Mit anderen Zockern zusammenziehen? Ihre Sache! Massig Geld kostet es in beiden Fällen. Ergo: Arbeiten ist angesagt. Zum Beispiel als Pizzabäcker oder Nachtclubbesitzer. Füllt sich Ihr zunächst schmaler Geldbeutel, können Sie sich Luxus- und Spaßartikel leisten, mit denen Sie Ihre Fertigkeiten steigern. Mehr als 1.000 Objekte stehen zum Kauf parat. Neben den aus *Die Sims* bekannten Gegenständen wie Lampen, Tischen und Hightech-Kram finden sich auch witzige Gesellschaftsspiele, unter anderem *Charisma*. Hier lotsen Sie einen anderen Zocker durch ein Labyrinth, indem Sie ihm Himmelsrichtungen angeben. Da sich in *Die Sims Online* über 50.000 Spieler aus aller Welt tummeln, müssen Sie nicht lange auf einen Partner warten. Der Spaß kostet Sie monatlich 10 Euro und ist derzeit nur als US-Import erhältlich. Die deutsche Version soll nach Abschluss des Beta-Tests hierzulande eintrudeln. TANJA BUNKE

FAZIT



TANJA BUNKE

Ich war zunächst etwas skeptisch. Doch kaum waren die ersten Minuten im Spiel vergangen, hatte es mich gepackt – das *Sims Online*-Fieber. Ich putze den Boden, pumpe das Klo frei oder fülle den Kühlschrank auf. Und das ganz ohne einen Sklaventreiber im Nacken. Kurzum: Es macht tierisch Laune.



Was für ein Brummer: Glücks-Bärchi hat endgültig die Schnauze voll vom Fröhlichsein.

DIE SIMS ONLINE

MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 300 MB HD, Win95	**GENRE:**	Online-Simulation
	PREIS:	Ca. € 50,- plus mtl. € 10,-
	ENTWICKLER:	Maxis
	VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL: P 700, 128 MB RAM	**INTERNET:**	thesimsonline.com
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	Ende November
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sie führen ein virtuelles Leben; 1 Spieler pro CD		**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** Tausende

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	76%
GRAFIK	72%
SOUND	78%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER



SEHR GUT – In der Sims-Online-Stadt fühlt man sich gleich zu Hause.

Combat Flight Simulator 3

Boah, schon wieder eine historische Flugsimulation zum Thema Zweiter Weltkrieg? Das ist ähnlich packend wie ein Strickkurs der Volkshochschule in 12728 Ohnewitz, glauben Sie? Weit gefehlt! In der dritten Auflage des *Combat Flight Simulator* dürfen Sie nämlich neben den Klassikern dieser Zeit streng geheime Prototypen fliegen. Genauer gesagt, die ersten Düsenflugzeuge der Welt. Etwa die Me 262 oder Go 229. Damit die virtuelle Fliegerei nicht in eine Schnarch-Orgie ausartet, hat Microsoft dem *CFS 3* eine dynamische Kampagne sowie eine rollenspielartige Pilotenkarriere spendiert. In der Kampagne legen Sie übrigens selbst fest, wo und welche Art von Mission Sie fliegen. Also ob Sie beispielsweise die London bombardieren oder aber auf hoher See Kriegsschiffe attackieren. Auf Dauer mangelt es der Kampagne allerdings an Spannung und Tiefgang. Denn Nachrichtenmeldungen in Form von Videosequenzen gibt es nicht. So reiht sich nur ein Einsatz an den nächsten. Dafür entschädigt die detailreiche Grafik. Dumm nur, dass der *CFS 3* selbst auf High-End-Rechnern des Öfteren zur Dia-Show mutiert. BENJAMIN BEZOLD



Herr Sauerteig hatte sich den Billigflieger zum Ballermann irgendwie komfortabler vorgestellt.

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD



Realitätsfanatiker werden mit dem *CFS 3* nicht wirklich glücklich. Die Flug- und Schadensmodelle sind viel zu einfach. Ebenso lassen die Cockpitgrafiken zu wünschen übrig. Action-orientierte Piloten hingegen kommen voll auf ihre Kosten.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

MINDESTENS: P 400, 64 MB RAM, 895 MB HD, Win98
SINNVOLL: P 1.200, 256 MB RAM

GENRE:	Flugsimulation
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Microsoft
VERTRIEB:	Microsoft
INTERNET:	cfsinsider.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Dogfight, Team-Dogfight, Mission; 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	79%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	80%

EINZELSPIELER 74%

GUT – Solide Flugsimulation. In erster Linie für Gelegenheitspiloten interessant

Extreme Speedway Challenge

Kennen Sie noch Egon Müller? Der Kieler war Ende der 70er-, Anfang der 80er-Jahre Deutschlands erfolgreichster Motorrad-Rennfahrer und brachte es im Speedway-Heizen sogar zum Weltmeister-Titel. Beim Speedway kurven Sie bei jedem Wetter auf umgebauten Spezialmaschinen um Gras- oder Sand-Ovale. Rund 70 Prozent der Rennen erleben Sie in extremer Schräglage. Jeweils vier Fahrer treten pro Rennen an, die ersten beiden kommen eine Runde weiter. Die junge deutsche Softwareschmiede Spirit hat jetzt rund um den exotischen Sport ein Rennspiel gestrickt, dessen Herzstück der Karrieremodus ist. Als Nobody treten Sie auf zehn offiziellen Rundkursen gegen 23 Computerfahrer an. Für gute Platzierungen gibt's Knete, die Sie in das Tuning eines der vier Mopeds oder in einen Trainer investieren. Im leichtesten Schwierigkeitsgrad sind die ersten Siege schnell eingefahren, in den höheren Levels wird's knifflig, zumal Sie aufgrund der ungenauen Kollisionsabfrage gegenüber Kollege PC benachteiligt sind. CHRISTIAN BIGGE



AUF DVD
Kurvig knattern
DEMO: Rasen Sie im Kreis gegen drei Gegner!

Echte Kerle tauschen Eimer und Schäufelchen gegen ein Motorrad.

FAZIT

CHRISTIAN BIGGE



Gern gebe ich zu, dass ich ein Freund von frischen Ideen bin. Warum also nicht ein Motorrad-Rennspiel mit Speedway-Thematik zocken? Das gab's schließlich schon ewig und drei Tage nicht mehr. Die Antwort fällt ernüchternd aus: Drei Runden durch überaus ähnliche Ovale und daher um stets gleiche Kurven zu bügeln, ist auf Dauer öde. Daran ändert leider weder der straff abgestufte Schwierigkeitsgrad noch der Karrieremodus etwas.

EXTREME SPEEDWAY CHALL.

MINDESTENS: P 350, 64 MB, 120 MB HD, Win95
SINNVOLL: P 600, 128 MB

GENRE:	Rennspiel
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Spirit
VERTRIEB:	Selling Points
INTERNET:	extreme-speedway.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
TERMIN:	November 2002

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Im Internet düsen bis zu vier Personen im Kreis herum.
PC: - Spieler
NETZWERK: - Spieler
INTERNET: 1-4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	58%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	60%
SOUND	52%
MEHRSPIELER	55%

EINZELSPIELER 52%

AUSREICHEND – Gute Idee, solide umgesetzt, aber auf Dauer zu langweilig

Carcassonne

Was ist für Sie das Spiel des Jahres 2001? *No One Lives Forever*? *Gothic*? *Max Schmerz*? Allesamt gute Kandidaten ... für PC-Spieler. Brettspiel-Fans hingegen schwören auf *Carcassonne*! Nicht umsonst wurde es in diesem Bereich zum offiziellen „Spiel des Jahres 2001" gekürt. Da darf eine PC-Umsetzung nicht fehlen. Die Regeln von *Carcassonne* sind simpel, das Spiel trotzdem komplex: reihum Karten ziehen, anlegen, gegebenenfalls eine Spielfigur draufsetzen und möglichst viele Punkte dafür kassieren. Jede neue Karte muss so angelegt werden, dass die darauf abgebildeten Landschaftselemente zu den bereits liegenden Karten passen. So entsteht nach und nach ein Netz aus Straßen, Städten, Wiesen und Klöstern. Die PC-Version bietet vor allem zwei Dinge, die es beim Brettspiel nicht gibt: Matches gegen Computergegner und gegen bis zu vier Mitspieler im Internet oder Netzwerk. Neben der Standard-Grafik gibt es jetzt auch animierte Spielfiguren und optisch neu gestaltete Kärtchen. Kenner verzichten auf diesen Schnickschnack und wählen das Original-Outfit. JOACHIM HESSE



Die Bundesregierung überlegt, beim Thema Flurbereinigung auf alternative Planungsmethoden zu setzen.

FAZIT



Hurra! Nie wieder selbst Punkte ausrechnen! Das übernimmt der Computer. Schade, dass Meridian nur das Urspiel (sehr gut) umgesetzt hat, aber keine der Erweiterungen. Als Trost liegt dem PC-Titel das Brettspiel-Ergänzungskarten-Set „Der Fluss" bei.

CARCASSONNE

MINDESTENS: P 500, 64 MB RAM, 94 MB HD, Win98	**GENRE:**	Runden-Strategie
	PREIS:	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Meridian 93
	VERTRIEB:	Koch Media
SINNVOLL: P 500, 64 MB RAM	**INTERNET:**	www.carcassonne-online.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Unbeschränkt
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Statt gegen den Computer spielen Sie gegen Menschen. Kein Deathmatch ;-)

PC: 5 Spieler
NETZWERK: 5 Spieler
INTERNET: 5 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	38%
SOUND	27%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER 76%

GUT – Gelungene Brettspielumsetzung, die der Vorlage aber etwas hinterherhinkt.

442



Der ambitionierte und keinesfalls schlechte Fußballmanager *442* aus England hat das Pech, zeitgleich mit der neuen Referenz *FM 2003* und *Anstoss 4* auf den Markt zu kommen. Die 3D-Spielszenen aus der „Trainer-Perspektive" sind eine witzige Idee und die spannenden Szenarien machen durchaus Laune. Trainieren und managen dürfen Sie 21 Ligen in neun Ländern, dank der FIFPro-Lizenz sogar mit den Original-Daten, die allerdings nicht alle auf dem allerneuesten Stand sind. CS

MINDESTENS: P 350, 64 MB RAM, Win9x
HERSTELLER: SCi Games/Codemasters
GENRE: WiSim **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	64%
STEUERUNG	63%
GRAFIK	65%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	63%

EINZELSPIELER 63%

Medicopter 117 Vol. 3



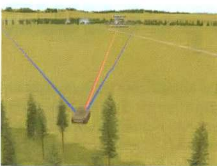
Zum dritten Mal schraubt sich diesen Monat RTLs *Medicopter 117* auf dem PC in die Luft. Große Änderungen im Vergleich zu Teil 2 gibt es nicht. Lediglich jede Menge neue Rettungsmissionen sowie zwei weitere Hubschrauber (HH-65 Dolphin und SH-3 Sea King) haben es in die Heli-Simulation geschafft. Die Einsätze sind spannend und trösten etwas über die Schwächen des Flugmodells und die angestaubte Grafik hinweg. Für unfreiwillige Lacher sorgen die peinlichen Animationen der Bordcrew. BB

MINDESTENS: P 233, 32 MB RAM, 450 MB HD, Win95
HERSTELLER: Interactive Vision/THQ
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	60%
SOUND	57%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 57%

Combat Mission 2



Ostfront, 1941 bis 1945: Als Befehlshaber einzelner Trupps und kleiner Armeen kämpfen Sie auf der Seite der Wehrmacht oder der Roten Armee im 2. Weltkrieg. Das pingelig realistische, rundenbasierte 3D-Strategiespiel fordert von Ihnen taktische Höchstleistungen. Mängel weist vor allem die Grafik auf, aber auch Steuerung und Gegner-KI sind alles andere als perfekt. Zudem spielt sich *Combat Mission 2* äußerst zäh und eignet sich ausschließlich für Hardcore-Strategen. AG

MINDESTENS: P 233, 64 MB RAM, 1.200 MB HD, Win98
HERSTELLER: Battlefront/CDV
GENRE: Strategie **PREIS:** Ca. € 46,-

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	66%
GRAFIK	63%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	64%

EINZELSPIELER 63%

Eurowings Prof.



Sie sind auf der Suche nach neuen Fliegern für den *FS 2002*? Dann sollten Sie sich keinesfalls *Eurowings Professional* entgehen lassen. Die vier enthaltenen Flugzeugtypen (ATR-42, ATR-72, Airbus A319 und BAe 146) begeistern durch hervorragend gestaltete Cockpits und ein realistisches Flugverhalten. Obendrein hat Aerosoft der Erweiterung sechs europäische Flughäfen spendiert, die allesamt von hoher Qualität zeugen. Neue Flugabenteuer gibt es aber nicht. BB

MINDESTENS: P 600, 128 MB RAM, 400 MB HD, Win98
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	76%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 72%

pophits



über ASTRA IC, 11.421 horizontal

www.mtvpop.de

Tophits nonstop, aktuelle Clips und die angesagtesten Stars.

Battle Realms Add-on

Der Spielverlauf der *Battle Realms*-Erweiterung ist wie eine PC ACTION-Weihnachtsfeier: Anfangs gähnt frau sich vor Langeweile die Mandeln aus dem Hals. Doch später geht richtig die Post ab! Bei *Winter of the Wolf* stromern Sie als Grayback, Anführer des Wolf-Clans, zunächst stundenlang durch die Gänge einer Mine, befreien versklavte Mitglieder Ihrer Sippe und treten gemeinsam den Schergen der Lotus-Riege in die Knospen. Ein zunächst recht eintöniger Ablauf, der Sie allerdings mit den Fähigkeiten Ihrer Mannen vertraut macht, von denen acht Einheiten und vier Zen-Meister (Haupt-Protagonisten) neu ins Geschehen rücken. Sobald Sie auf der eisigen Steppe angelangt sind, wird's anspruchsvoller: Basis errichten, Recken trainieren, sich mit dem verlangsamten Reis-Anbau herumschlagen und Angriffe der lilafarbenen Partei abblocken. Und von den Attacken gibt es massig. Die Erweiterung erstreckt sich über zwölf abwechslungsreiche Missionen und bietet Platz für bis zu acht Zocker im Mehrspielermodus. TANJA BUNKE

FAZIT



Von der Erweiterung *Winter of the Wolf* hatte ich mehr erhofft als beispielsweise neue Helden und Einheiten, mit denen ich durch die frostige Pampa tigere. Zwar sind die Missionen abwechslungsreicher und ansprechender als im Hauptspiel, kommen aber im Großen und Ganzen nicht an die spieltechnische Raffinesse von Genre-König *Warcraft 3* heran.



Beim Winterschlussverkauf kann es schon mal zu Handgreiflichkeiten kommen.

WINTER OF THE WOLF

MINDESTENS: P 500, 64 MB RAM, 400 MB HD, Win98

SINNVOLL: P 800, 128 MB RAM

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 15,-
ENTWICKLER:	Liquid Entertainment
VERTRIEB:	Ubi Soft
INTERNET:	www.ubisoft.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	21. November 2002

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu acht Strategen können sich im Mehrspielermodus bekriegen.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	83%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	79%

EINZELSPIELER 80%

GUT – Actiongeballte Echtzeit-Strategie mit Asien-Flair.

Dawn of Empire



Koreanische Echtzeitstrategie erlebt seit *Starcraft* einen gewaltigen Boom. So ganz haben die fernöstlichen Softwareschmieden aber noch nicht gerafft, wie man ein wirklich gutes Spiel produziert: *Dawn of Empire* fällt durch miese Gegner-KI, bescheidene Wegfindung und veraltete Grafik auf. Um an der Fantasy-Story in den drei Kampagnen Spaß zu haben, müssen Sie schon absoluter Echtzeitfanatiker sein und eine Faszination für das koreanische Mittelalter mitbringen. AG

MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 700 MB HD, Win 95
HERSTELLER: Dartmoor/NBG
GENRE: Echtzeitstrategie **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	43%
STEUERUNG	46%
GRAFIK	58%
SOUND	67%
MEHRSPIELER	44%

EINZELSPIELER 43%

Bomberfun



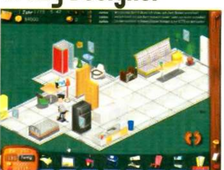
Wenn's vorne raucht und hinten kracht, der Zündelmann vor Freude lacht: Mit *Bomberfun*, einem *Bomberman*-Klon, stehen explosive Gefechte gegen bis zu sieben Zocker an. In 18 Levels sprengen Sie Kisten, sammeln Extras ein (Flitzschuhe, Feuerkraft, Schrumpfpillen etc.) und knallen Ihre Rivalen mit Schmackes ins Jenseits. Die hektische Bummserei fetzt im Mehrspielermodus, nervt im Solistenpart jedoch durch zu starke Gegner. Werfen Sie einen Blick auf die Demo. TABU

MINDESTENS: P 450, 128 MB RAM, Win98, 500 MB HD
HERSTELLER: Lightbrain
GENRE: Geschicklichkeit **PREIS:** Ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	58%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	73%

EINZELSPIELER 62%

Crazy Designer



Opa Fränkel wünscht sich den neusten Hightech-Fernseher. Oma Hesse will die Luxus-Couch. Und Sie als Innenarchitekt besitzen nur ein mickriges Budget. In 45 Missionen richten Sie Häuser und Büros ein und schlagen sich mit nörgelnden Kunden herum, die den IQ einer Stubenfliege besitzen: Die Pixelburschen schreien nach einer Heia, Sie stellen ein riesiges Prachtbett hin und die Doofis kreischen immer noch. Fazit: Nerviger Sims-Abklatsch für Masochisten. TABU

MINDESTENS: P 166, 64 MB RAM, 780 MB HD, Win95
HERSTELLER: T-Time/ BlackStar
GENRE: Aufbau-Simulation **PREIS:** Ca. € 28,-

PREIS/LEISTUNG	50%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	70%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 36%

WWE Raw



Die WWF hat sich umgetauft und heißt jetzt WWE. Ansonsten hat sich nichts geändert. Noch immer hauen sich riesige Fleischberge gegenseitig aufs Maul und springen sich mit dem Arsch ins Gesicht. Es stehen 35 WWE-Superstars zur Auswahl und mittels Editor dürfen Sie sich auch selbst Kämpfer basteln. Grafisch geht *WWE Raw* in Ordnung, wobei die Animationen recht träge wirken. Träge ist leider auch die Steuerung geraten und so fehlt es dem Ganzen an Dynamik. AI

MINDESTENS: P 500, 128 MB RAM, Win98, 1,05 GB HD
HERSTELLER: THQ
GENRE: Sportspiel **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	62%
GRAFIK	70%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	68%

EINZELSPIELER 67%


Bestehe im Kampf gegen
eine dunkle Bedrohung
Wähle die Macht der Waffen
oder die Kraft der Magie
Finde Deinen Weg durch
drei verschiedene Epochen
Archangel
www.archangel-online.com



Das Schicksal hat Dich auserwählt...
... stell Dich ihm in Archangel,
dem mystischen Action-Adventure für den PC.
METROPOLIS
JoWooD Productions

BUDGET

Schnäppchen für Fe(e)tischisten

Robin Hood (links) war ein verdammt glücklicher Drecksack: Die scharfe Lady Mary Ann stand auf dicke, kleine Hummelfigur-Männer.

PC ACTION PREISTIPP

Clevere Nikoläuse schenken dieses Jahr ZANZARAH. Das sieht klasse aus, macht Spaß, kostet bloß 20 Nüsse und kommt obendrein mit 77 mehr oder weniger willigen Feen daher. Jippie!

Wenn da mal nicht eine gute Fee ihre Hände im Spiel gehabt hat! Bereits ein halbes Jahr nach seiner Premiere ist *Zanzarah* jetzt für weniger als die Hälfte des Preises zu haben. Neben *American McGee's Alice* erweist es sich als eines der faszinierendsten Action-Adventures überhaupt. In Person der 18-jährigen Amy sollen Sie das Feenland von den dunklen Einflüssen der Schattenwelt befreien. Glücklicherweise sind Sie dabei nicht auf sich allein gestellt. Bis zu fünf Feen gleichzeitig begleiten Sie auf Ihrem abenteuerlichen Weg und kämpfen für Sie gegen ihre bösen Artgenossen. Fast wie bei *Pokémon*. Bloß, dass Sie Ihre Schützlinge in *Zanzarah* während eines Gefechts aus der Ich-Perspektive und in Ego-Shooter-Manier steuern. Aber passen Sie auf, welcher Elementklasse Ihre Fee angehört. Es gibt nämlich nichts Schlimmeres, als gegen jemanden zu kämpfen, der immun gegen die eigenen Zaubersprüche ist. Sind Sie gerade nicht in einen kriegerischen Konflikt verwickelt, lösen Sie mit Amy knifflige Rätsel und erforschen düstere Ortschaften. *Zanzarah* weiß übrigens nicht nur spielerisch zu überzeugen. Auch in puncto Grafik kann sich das deutsche Action-Adventure mehr als sehen lassen. Sämtliche 77 Feen sind überaus detailreich in Szene gesetzt und fügen sich super in die hübschen Spielumgebungen ein. Und die Spezialeffekte? Die lassen Ihnen den Atem stocken. BENJAMIN BEZOLD

PC CD-ROM ZANZARAH DAS VERBORGENE PORTAL THQ

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD



Keine Panik: Auch wenn *Zanzarah* auf der Mädels-LAN in Passau (siehe Video „PCA in Gefahr", Heft 11/02) bei den kleinen Gören der Renner schlechthin war, ist das Action-Adventure von Funatics alles andere als ein Kinderspiel. Wirklich klasse sind die spannenden Ego-Shooter-Einlagen sowie die rollenspielähnliche Charakterentwicklung Ihrer Feen. Die werden im Laufe des Spiels nämlich immer fitter und somit schlagkräftiger.

ZANZARAH

MINDESTENS: P 500, 64 MB RAM, 660 MB HD, Win95	**GENRE:**	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Funatics
	VERTRIEB:	THQ
TEST IN AUSGABE: 05/02	**INTERNET:**	www.zanzarah.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Zufalls-Projekt; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	89%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	83%

EINZELSPIELER



SEHR GUT – Klasse Action-Adventure zu einem super Preis



Soul Reaver 2

Die schlechte Nachricht zuerst: In *Soul Reaver 2* gibt es keine vernünftige Speicherfunktion. Frust ist somit vorprogrammiert. Nun die gute: Teil drei der *Legacy of Kain*- Saga kostet in der Eidos Premier Collection schottengünstige 20 Euro. Da sieht man schon über technische Unzulänglichkeiten wie das Speicherpunkt-System hinweg. Vor allem da es sonst – abgesehen von der fehlerhaften Kameraperspektive – an diesem Action-Adventure kaum etwas zu meckern gibt. Im Gegenteil, die Story um den verstoßenen Vampir Raziel ist so was von spannend erzählt, dass die Nacht für Sie schnell zum Tag wird. Vorausgesetzt, Sie besitzen starke Nerven! Denn Weicheier legen angesichts der gruseligen Atmosphäre und der pixelblutigen Kampfszenen schnell das Vampirgebiss ab. Dann allerdings verpassen Sie Raziels Reise in die Vergangenheit der Stadt Nosgoth. Dort sollen Sie den Lauf der Geschichte ändern und das alte Vampirgeschlecht vor dem Untergang bewahren. Lange brauchen Sie dafür nicht. Profis haben *Soul Reaver 2* in der Regel nach etwa neun Stunden durch. BENJAMIN BEZOLD


Wenn Chefredakteur Christian Bigge einen schlechten Artikel zu lesen bekommt, wird er sauer und sieht noch bescheuerter aus als sonst.

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Schade, dass es noch immer keinen Speicher-Patch gibt. Mit ihm würde *Soul Reaver 2* noch mehr Spaß machen und nicht von Zeit zu Zeit in eine Frust-Orgie ausarten. Und der Preis von 20 Euro? Der ist für ein knapp ein Jahr altes Produkt wirklich fair.

SOUL REAVER 2

MINDESTENS: P 450, 128 MB RAM, 850 MB HD, Win98

TEST IN AUSGABE: 01/02

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. € 20,-
ENTWICKLER:	Crystal Dynamics
VERTRIEB:	Eidos
INTERNET:	www.eidos.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Im Netz wird leider noch immer nicht gemetzelt.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: X Spieler
INTERNET: X Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	80%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER

77%

GUT – Spannender Vampir-Thriller mit bekloppter Speicherfunktion

Star Trek: Action Pack

Echte Trekkies dürfen umblättern, die haben ja eh schon alle *Star Trek*-Spiele daheim. Alle anderen Zocker hingegen sollten weiterlesen. Diesen Monat beamt Activision nämlich eine ganz besondere Spielesammlung in die Läden. Die Rede ist vom *Star Trek: Action Pack*. Neben dem hochkarätigen Ego-Shooter *Star Trek: Voyager Elite Force* und dem offiziellen Add-on kommt die Compilation mit den beiden Echtzeitstrategietiteln *Star Trek: Armada* und *Star Trek: Armada 2* daher. Vor allem das elf Monate junge *Armada 2* verspricht jede Menge Abwechslung im Strategie-Einerlei und sollte in keiner Spielesammlung fehlen. In 30 Einzelspielermissionen kämpfen Sie zunächst aufseiten der Föderation, später als Klingone und zu guter Letzt führen Sie die Borg in den virtuellen Weltraumschlachten an. Da Sie einen Einsatz meistens nur mit einer handvoll Schiffe starten, ist in den ersten Spielminuten Bauen angesagt. Die nötigen Rohstoffe gewinnen Sie auf Monden, Planeten und Nebelfeldern. Haben Sie genug gesammelt, errichten Sie beispielsweise Schiffswerften, stationäre Verteidigungsanlagen und Forschungsstationen. Anschließend produzieren Sie möglichst viele Raumschiffe und statten der gegnerischen Basis einen Besuch ab. BENJAMIN BEZOLD


Bei moderner Kunst ist man sich nie sicher: Hat das Gemälde eine sozialkritische Aussage? Oder war der Maler mal wieder besoffen?

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Warum in aller Welt muss Activision *Armada* UND *Armada 2* reinpacken? Das sind doch quasi dieselben Spiele. Hier hätte ich mir lieber *Bridge Commander* gewünscht. Dann wäre das *Action Pack* nicht nur für Strategen empfehlenswert gewesen.

STAR TRECK: ACTION PACK

MINDESTENS: P 233, 64 MB RAM, 640 MB HD, Win95

TEST IN AUSGABE: 05/00, 10/00, 07/01, 01/02

GENRE:	Compilation
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Raven/Mad Doc
VERTRIEB:	Activision
INTERNET:	www.activision.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: U. a.: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	-
GRAFIK	-
SOUND	-
MEHRSPIELER	80%

EINZELSPIELER

76%

GUT – Strategielastige Star-Trek-Sammlung




Commandos 2

Sie sind der Schrecken eines jeden virtuellen Soldaten: die Jungs und Mädels aus *Commandos 2*. Vornehmlich aus dem Hinterhalt schlagen sie lautlos zu und durchkreuzen die fiesen Pläne des Dritten Reichs. Wer sie zu Gesicht bekommt, ist in der Regel Sekunden später tot. In zehn Missionen (plus Tutorial und Bonusaufträge) übernehmen Sie in der *Commandos 2*- Premier-Collection von Eidos die Kontrolle über die achtköpfige Spezialeinheit und entschärfen Sprengladungen unter dem Eiffelturm, sabotieren U-Boote in der Arktis oder befreien einen Kriegsgefangenen aus dem Nazihochsicherheitsgefängnis Burg Colditz. Der Schwierigkeitsgrad ist extrem hoch, nicht zuletzt, weil die Karten noch einen Tick größer sind als bei Teil 1. Ohne perfektes Timing und die richtige Taktik sind Sie aufgeschmissen. Setzen Sie also Ihre Spezialisten geschickt ein! Schon bald stellen sich erste Erfolgserlebnisse ein. Grafisch sieht *Commandos 2* richtig gut aus. Bei der Steuerung hingegen hapert es ein wenig an der berühmten Benutzerfreundlichkeit. Ähnliches gilt für die Kameraperspektive. Da Sie außerhalb von Gebäuden die Ansicht bloß in 90-Grad-Schritten drehen dürfen, geht leicht die Orientierung flöten. Unter dem Strich ist *Commandos 2* ein fantastisches Echtzeitstrategiespiel, das jeden Cent des fairen Preises von 20 Euro wert ist und stundenlangen Spielspaß garantiert.

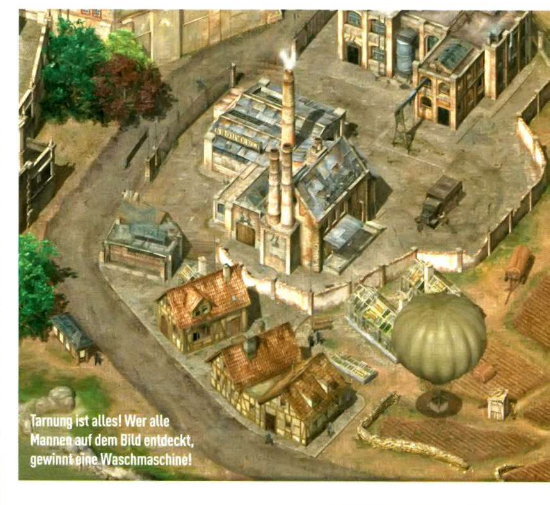
BENJAMIN BEZOLD

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD



Lenk ich die Wache mit der dressierten Ratte ab oder schleich ich mich mit dem Green Beret von hinten an und murks den virtuellen Knilch einfach ab? *Commandos 2* eröffnet Ihnen stets mehrere Lösungswege. So macht der komplexe Taktik-Kracher selbst beim zweiten Mal Durchspielen noch immer Spaß. Mit sagenhaft günstigen 20 Euro sind Sie dabei.



Tarnung ist alles! Wer alle Mannen auf dem Bild entdeckt, gewinnt eine Waschmaschine!

COMMANDOS 2

MINDESTENS: P 266, 64 MB RAM, 1.500 MB HD, Win95

TEST IN AUSGABE: 10/01

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 20,-
ENTWICKLER:	Pyro Studios
VERTRIEB:	Eidos
INTERNET:	www.eidos.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Die Einzelspielermissionen können Sie online gemeinsam bestreiten; 1 Spieler pro CD.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91 %
STEUERUNG	75 %
GRAFIK	89 %
SOUND	81 %
MEHRSPIELER	69 %

EINZELSPIELER 87 %

SEHR GUT – Dieser Strategiehammer darf in keiner Sammlung fehlen.

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK


Battle Realms

Commandos 2

Crimson Skies

Delta Force Land Warrior

Desperados

Dragonfarm


Fritz 7



Heavy Metal F.A.K.K. 2

Jetfighter 4

Jimmy Neutron

Myst 3

Rogue Spear

Soul Reaver 2

Star Trek: Action Pack


Wiggles

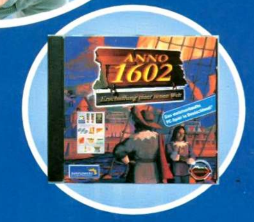

Zanzarah

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Battle Realms	Strategie	ak tronic	84 %	€ 10,-
Commandos 2	Strategie	Eidos	87 %	€ 20,-
Crimson Skies	Simulation	ak tronic	81 %	€ 10,-
Delta Force Land Warrior & Rogue Spear Black Thorn				
	Action	EA	67 %	€ 20,-
Desperados	Strategie	Infogrames	82 %	€ 15,-
Dragonfarm	Strategie	Blackstar	40 %	€ 15,-
Earth 2150 Collectors Edition				
	Strategie	Blackstar	77 %	€ 15,-
Fritz 7	Denkspiel	Eidos	81 %	€ 20,-
Hevy Metal F.A.K.K. 2	Action	ak tronic	76 %	€ 5,-
Jetfighter 4	Simulation	Novitas	52 %	€ 7,-
Jimmy Neutron	Jump & Run	THQ	58 %	€ 15,-
Myst 3	Adventure	rondomedia	71 %	€ 15,-

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Rollercoaster Tycoon	Strategie	Infogrames	74 %	€ 15,-
Star Trek: Action Pack	Compilation	Activision	76 %	€ 30,-
Star Trek: Armada	Strategie		73 %	
Star Trek: Armada 2	Strategie		76 %	
ST: Voyager Elite Force	Action		79 %	
Star Trek: Voyager Elite Force - Add-on				
	Action		56 %	
Soul Reaver 2	Action	Eidos	77 %	€ 20,-
White Label Double Pack				
	Compilation	Virgin		€ 20,-
Messiah	Action		67 %	
Sacrifice	Strategie		81 %	
Wiggles	Strategie	Infogrames	87 %	€ 15,-
Zanzarah	Action	THQ	84 %	€ 20,-

Ohne Ende!





Anno 1602
10,- €*

Star Trek Armada
10,- €*



Tony Hawk's Pro Skater 2
10,- €*

In der Pyramide nimmt die Auswahl kein Ende. Sie wollen die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchen Sie noch einen Teil Ihres Lieblingsspiels? Oder wollen Sie einfach nicht zuviel Geld für Ihr Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Sie suchen! Denn hier zahlen Sie nur 2,–/ 3,–/ 5,–/ 7,50 oder höchstens 10,–€*. *unverbindliche Preisempfehlungen.

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Karstadt, ProMarkt(Kingfisher), Schaulandt, Alpha-Tecc, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,–, Fegro Selgros, medionshop.de sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de



Die Pyramide®

Futter für Ihren PC™

by ak tronic SOFTWARE & SERVICES

SPIELER FORUM

Inhaltsverzeichnis

Durchlöchre einen Pariser!

Nein, wir sind nicht erzkatholisch und gegen Verhütung, sondern wollen darauf hinweisen: Der neue Doppelnullen-Mappack entführt Sie auch in die Stadt der Liebe!



de_medieval by X-Tender


CS_PARIS


DE_RITUAL


CS_ALP

Half-Life | Es gibt was zu feiern, liebe Leser: Christian Sauerteig ist aus der Pubertät raus und kriegt Haare im Gesicht! So zwei oder drei. Außerdem ist der neue Internetauftritt des Doppelnullen-Clans fertig. Unter www.00network.org finden Sie nun noch mehr zu Ihrem liebsten Hobby. Aus diesem Grund gibt es in dieser Ausgabe eine echte Sensation: Einen exklusiven Mappack, den Sie nur bei uns kriegen. Einige der besten *CS*-Mapper haben in die Hände gespuckt und ihren Beitrag geleistet, um unseren Lesern vier Spitzen-Karten präsentieren zu können. Viel Spaß damit!

DE_MEDIEVAL
Diese Karte von X-Tender hat eine sehr lange Geschichte. Beinahe wäre sie für immer unvollendet geblieben. Denn eigentlich wollte sich X-Tender von *Counter-Strike* abwenden, um sich neuen Projekten zu widmen. Nach langem Hin und Her entschloss er sich doch noch, diese Perle fertig zu stellen. Wir sind dankbar für seinen Entschluss. Das mittelalterliche Flair der Map kommt spitzenmäßig rüber. Es gibt massenhaft Details, wie etwa eine Guillotine, die sich direkt neben einem Bombenplatz befindet. Sehr schön!.

CS_PARIS
Wurde ja auch mal Zeit, dass der Pariser Eiffelturm in einer *CS*-Karte auftaucht. Warbeast hat zwar kein 1:1-Abbild der Stadt geschaffen, aber das Feeling passt. Fehlen nur noch ein paar unhöfliche Typen, die sich weigern, Englisch zu reden und die Illusion wäre perfekt! Aus der Tastatur von Warbeast stammen übrigens auch Maps wie cs_winternights und de_bahrain. Deshalb ist es für uns auch eine besondere Ehre, dass wir sein neues Werk exklusiv in unserem schmucken Heft vorstellen dürfen.

DE_RITUAL
Stroggos hat wieder zugeschlagen. Nach de_abou und de_outrage kommt mit de_ritual seine erste Map im Dschungel-Gewand. Genauer gesagt handelt es sich um einen versunkenen Mayatempel. Was als Erstes auffällt, ist die grafische Qualität der Karte. Fette Texturen und viele kleine Details wie ein malerischer Wasserfall und ein schicker Hummer-Jeep machen diese Karte zu einer runden Sache. Manch einer mag bemängeln, dass einige Gänge etwas eng geraten sind. Aber gerade Fans der Shotgun dürfte dies kaum stören. Alles in allem kann man Stroggos zu seinem Werk nur gratulieren!

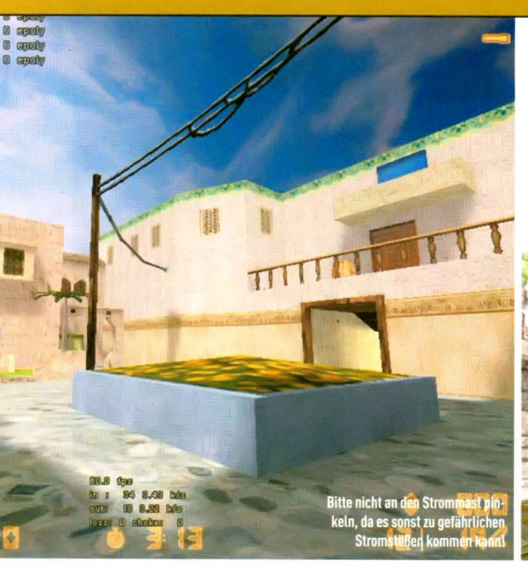
CS_ALPS
Der Vierte im Bunde ist Gimli, der mit cs_alps eine weitere Top-Map gebastelt hat. Das Teil reiht sich nahtlos in die Riege seiner bisherigen Werke ein, die Sie auf www.gimli-maps.de bestaunen können. Wie der Name andeutet, spielt cs_alps in den Alpen. Ein idyllisches Dorf in den Bergen ist einfach der perfekte Ort für eine gepflegte, virtuelle Geiselbefreiung, oder? Die Level-Architektur gefällt vor allem durch ihre Ausgewogenheit. Vor allem mit größeren Teams macht diese Karte richtig viel Spaß.

Info: www.clan00.de und www.00network.org



Karten für: Counter-Strike
Autor: Die Doppelnullen
Filename: networkspecialpack.exe
Voraussetzungen: Mindestens Half-Life v1.1.0.9 oder CS Retail 1.0
Pro + Contra:
- **Alle Maps sehen spitze aus.**
- **Exklusiv für PC-ACTION-Leser!**
- **Diesmal gleich vier Maps**

Fazit: „Gimli, Stroggos, Warbeast und X-Tender sind die Besten!"


Bitte nicht an den Strommast pinkeln, da es sonst zu gefährlichen Stromstößen kommen kann!

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Also: sachdienliche Hinweise an spielerforumsgott@pcaction.de.


„An der Costa del Sol, da fühlten wir uns so wohl. La la la la la laaaaa!"

An der Costa del Sol steppt der Bär!

Das Fernweh erwischt jeden irgendwann. Auch der Mapscene-Mappack glänzt mit malerischen Urlaubskulissen!

Counter-Strike | Die Jungs von Mapscene.de haben uns diesen Monat ein feines Päckchen mit zehn Karten geschnürt. Die Jungs verfügen anscheinend über so viele Karten, dass sie diese verschenken können! Bei der dicken Auswahl ist wirklich für jeden Geschmack das Passende dabei. Damit Sie nicht alleine auf den Karten rumwuseln müssen, sollten Sie sich folgende IP-Adresse merken: IP: 62.4.67.69:27060, Passwort: kill.

Folgende Maps sind enthalten:

- an_castle	- an_wartown	- littlepark	- de_ayhq	- as_dolomiten
- de_52costadelsol	- de_ishdatu	- cs_2front	- deaglestrike	- fightclub

Info: www.mapscene.de

AUF DVD

Karten für: Counter-Strike
Autor: Mapscene.de
Filename:
mapscene_mappack_v3.exe
Voraussetzungen: Mindestens Half-Life v1.1.0.9 oder CS Retail 1.0
Pro + Contra:
+ Ganze zehn Karten
+ Abwechslungsreich wie Sau
- Manche Karten grafisch nicht ganz so berauschend

Fazit: „Große Auswahl, kleiner Preis. Quasi für lau!"

BESSERWISSER
AHMET ISCITÜRK ÜBER DIE HÖLLE



Foto: action press
Ahmet Iscitürk möchte nicht mehr in Armut leben.

Ich will endlich sterben!

In der vergangenen Ausgabe habe ich meine Kontonummer veröffentlicht, weil ich dachte, dadurch reich zu werden. Leider nutzten viele Leser diese Gelegenheit, um mich zu verarschen! Sebastian Küpfer und Michael Dönitz haben mir jeweils genau einen Cent überwiesen. Kai Uwe aus Hannover hat aber richtig die Hose aufgemacht und ganze zehn Cent springen lassen! Gigantische zwölf Cent hat mir diese Aktion also eingebracht. Das ist gerade einmal halb so viel wie Christian Bigge jährlich für seine Garderobe ausgibt. Vielen Dank auch! All meine Träume sind wie eine Seifenblase zerplatzt. Ich hatte mir im Geiste die Millionen schon eingeteilt. Als Erstes wollte ich einen weißen Pelzmantel und einen goldenen Cowboyhut erwerben. Es war schon immer mein Traum, so herumzulaufen. Meinen göttlichen Body soll nichts anderes zieren als so ein Hut und ein Mantel aus weißem Robbenfell. Damit es perfekt ist, wollte ich mir zwei Blondinen kaufen, diese mit Sekundenkleber am Mantel befestigen und wie mein Idol Barry White durch die Welt stolzieren. Ungefähr 74 Millionen Menschen lesen die PC ACTION. Mindestens einer davon muss doch Milliardär sein, meinen Spendenaufruf gelesen haben und zehn Millionen überweisen, oder? Das ist doch schon statistisch gesehen zu 99 Prozent sicher. Ich will so nicht mehr weiterleben! Wieso ist Elvis tot und ich bin in der Hölle?

Es geht rund im Untergrund

Die erste Demo des HL-Mods UNDERGROUND machte bereits Lust auf mehr. Deswegen haben wir die fertige Version auf unseren Silberling gepackt!


Dieser Mod von Sascha Sparn gehört zu den besten Single-Player-Mods in dieser Ausgabe!

AUF DVD

Mod: Half-Life
Autor: ToTac
Filename: UNDERGROUND.exe
Voraussetzungen: Mindestens Half-Life v1.1.0.9.
Pro + Contra:
+ Cooler Einzelspieler-Mod
+ Ein Wiedersehen mit Gordon!

Fazit: „Half-Life-Fans müssen diesen Mod installieren!"

Half-Life | Im März dieses Jahres hatte Sascha Sparn eine Vision. Er wollte einen neuen *Half-Life*-Mod kreieren. Rund drei Monate später gab es bereits eine Demo und nun ist Underground endlich fertig. Zur Story: Seit der letzten Invasion durch die Xen sind zwei Jahre vergangen, Black Mesa wurde fast komplett aufgelöst und alles geht seinen geregelten Lauf. Nur einige Bunker und Einrichtungen im Untergrund sind noch in Betrieb. Unser alter Kumpel Gordon Freeman soll diese besuchen, um nach dem Rechten zu sehen. Das klingt wie ein lockerer Spaziergang, oder? Doch wie Sie sich denken können, geht alles schief und die ganze Chose beginnt von vorn. Underground ist zwar nicht gerade einer der aufwendigsten Mods, aber für Kurzweil sorgt Gordons Abenteuer auf jeden Fall!
Info: PC-ACTION-Leser Sascha Sparn, Iserlohn

C.S.U. ist im Kommen!

Jawohl! Das Counter-Strike-Update 1.6 befindet sich mitten in der Entwicklung!


Diese Buben führen Böses im Schilde, denn es handelt sich um Schildbürger.

Counter-Strike | Waren die Veränderungen bei *CS 1.5* eher gering, soll das kommende Update wirklich ein paar echte Hämmer bieten. So gibt es für Counter-Terroristen jetzt den Ballistic Shield IIIA. Das Teil belegt den Primärwaffen-Slot und wird vor dem Körper getragen. Während Sie den Schild vor dem Körper tragen, ist natürlich die Sicht eingeschränkt. Feuern können Sie mit der Sekundärwaffe, einer FifeSeven, die gleich mit dem Ballistic Shield IIIA ausgeliefert wird. Weiterhin gibt es neue Schusswaffen und Karten. Der Betatest beginnt gerade erst und bis zur Veröffentlichung dauert es natürlich noch ein Weilchen.
Info: http://csnation.counter-strike.net/view.php/csinfo/next.csn

Hau der PCA-Redaktion aufs Maul!

Wenn der NEVERWINTER NIGHTS-Mod PCA-Adventures mal fertig ist, wird dieser Traum für Sie wahr!

NWN | Auch in dieser Ausgabe gibt es eine Episode aus dem Entwickler-Tagebuch zu lesen. Die Jungs von Dragon-Productions haben sich von ihren Weibern getrennt, um noch intensiver an dem lang erwarteten Mod zu arbeiten. Das ist sehr löblich und verdient Respekt. Leute wie Joachim Hesse wären schließlich froh, wenn sie eine Freundin hätten!
Info: www.dragon-productions.de


Christian Bigge gibt James Brown mit seinem Einhänder Saures!

AUF DVD

Tagebuch zu: Neverwinter Nights
Autor: Dragon-Productions
Filename: PCAA-Tagebuch Teil 3.exe
Voraussetzungen: Augen
Pro + Contra:
+ Anspruchsvolle Lektüre
+ Ein Blick hinter die Kulissen

Fazit: „Mehr zu lesen, ohne extra bezahlen zu müssen!"


SCHNELLER.
HÄRTER.
TÖDLICHER.
IRONSTORM
Ab 25. Oktober für PC.
wanadoo
4x Studio
flashpoint
POWERED BY gamespy
www.stormgame.com
www.4-real.com

Glänzende Rohre und blanke Busen!

Herr Sauerteig ist nicht der einzige Eierkopf, der Mafia spielt. Wichtig: Bitte beachten Sie immer den Inhalt der Read-me-Datei, damit nix schief geht!

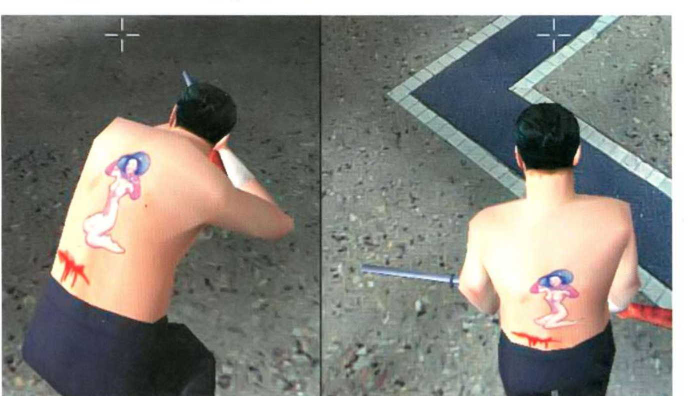
Sie lieben MAFIA? Wir auch! Logisch, dass wir die besten MAFIA-Mods ab sofort monatlich auf unsere DVD packen! (Ahmet, diese Zeile muss noch voll werden.)



Sahen damals die deutschen Polizei-Schüsseln wirklich so aus? Irgendwie haben wir das Gefühl, dass es sich einfach nur um grün bemalte Oldtimer handelt.

MAFIA | Wir haben die Jungs von Planet-Mafia gezwungen, die Crème de la Crème der *Mafia*-Mods ranzukarren. Elf Dateien möchten wir Ihnen in dieser Ausgabe im Heft und auf der DVD vorstellen. Als Erstes wäre da der MafiaXTractor. Damit können Sie ohne großen Aufwand Texturen und Sounds verändern. Zudem benötigen Sie den MafiaXTractor, um einige der vorgestellten Mods einzusetzen. Aber keine Bange, denn das geht so einfach, dass selbst Hirnis wie Harald Fränkel damit zurechtkommen. Etwas Besonderes ist der Funpack 10. Dieser sorgt zum Beispiel dafür, dass man als Alien mit Riesenschädel spielen kann oder die Nichtspielercharaktere Sarah und Michelle nackig durch die Gegend laufen. Schön sind auch die Cheat-Tools „19trainer" und „mafiatrainer_dt", die für unendlich Kohle, Munition und Gesundheit sorgen. Die Dateien „goldener_colt" und „chromset" verleihen ihrem Waffenarsenal neuen Glanz und dank des Files „smellis_baseball" erstrahlen sämtliche Baseball-Schläger in den coolsten Farben. Mit „polizeimod20" verpassen Sie allen Polizei-Autos einen deutschen Anstrich und selbst die Polizisten laufen in Grün herum. Damit Sie sich nicht mehr so häufig verfahren, gibt es die „mafiamap" zum Ausdrucken. Diese ist detaillierter als die dem Spiel beiliegende Karte. Als krönenden Abschluss haben wir den „tatoo-skin", der den Hauptdarsteller oben ohne zeigt, und einen ultimativen Spielstand: Dieser enthält alle Wagen und sämtliche Missionen sind durchgespielt – inklusive Freeride-Extrem. Nächsten Monat gibt es dicken Nachschlag!

Info: www.planet-mafia.de


Tätowiert und oben ohne spielt sich das Ganze doch gleich doppelt so schön und ist auch für Frauen interessant.



Mod: Mafia

Autor: Diverse

Filenamen: 19trainer.exe, chromset.exe, funpack10.exe, goldener_colt.exe, mafiamap.exe, mafiatrainer_dt.exe, MafiaX-Tractor.exe, polizeimod20.exe, smellis_baseball.exe, svg_alles.exe, tatoo_skin.exe

Voraussetzungen: Mafia

Pro + Contra:

- + Von allem etwas
- + Mehr Spaß für lau!
- − Wir wünschen uns die Russenmafia!

Fazit: „Diese Dateien sind schöner als die Polizei erlaubt!"

Paper Jam Özdemir?

Peinlich: Unser Chefredakteur glaubt, unsere GTA-3-Radiosendung heißt genauso wie der ehemalige Grünen-Parteivorsitzende Çem Özdemir.

GTA 3 | Ja, unsere *GTA 3*-Radiosendung erfreut sich noch immer größter Beliebtheit. Unruheherd und seine Crew sorgen auch in diesem Monat für den richtigen Sound. Einfach in den MP3-Ordner des *GTA 3*-Verzeichnisses kopieren und schon geht die Post ab!



Mod: GTA 3

Autor: Diverse

Filenamen: Paper Jam4.exe

Voraussetzungen:
Ohren

Pro + Contra:

+ Tanzen und Zocken gleichzeitig
+ Auch Blinde haben Spaß daran!

Fazit: „Diese Musik ist Balsam für die Seele und haut mächtig rein!"

Folgende Combos gibt es zu hören:

1. **Band ohne Anspruch – Aufbruch**
2. **OTI – Straßen der Stadt**
3. **AresMc – R-Chromosom**
4. **Pyranja – Jetzt erst recht**
5. **Lomax – Weiß jemand einen Weg?**
6. **Chad Bakari – Für meine Leute**
7. **OTI – Tina**
8. **Band ohne Anspruch – Faxen 2002**
9. **Band ohne Anspruch – Tut mir Leid**
10. **Chad Bakari – Dieses Lied**

TalkOver Instrumentals : by Bakari Beatz (Wordz4Life)

Info: www.unruhe.de.vu

Mach's wie Kevin und Whitney!

Flaschen können sich beim GTA3-Zocken jetzt auch von Bodyguards helfen lassen.



Mod: GTA 3

Autor: Diverse

Filenamen: BodyguardFull.exe, BodyGuardLite.exe, Cheat-Finder_gRAND_tHEFT_aUTO_III _1.5.exe, missliberty.exe, misslib_pv.exe, Shoreside Bridge v1.3 Installer.exe, Shoreside Bridge v1.3 Manuell.exe, OrbitalCity v2.1 Installer.exe oder OrbitalCity v2.1 – Manual Installation.exe

Voraussetzungen:
GTA 3

Pro + Contra:

+ Noch mehr Spaß!
+ Freiheitsstatue ist gerade voll in!

Fazit: „Das Unruhe-Network hat mal wieder ganze Arbeit geleistet!"

GTA 3 | Auch wir haben uns den Film *Bodyguard* mindestens 100 Mal nicht angeschaut. Trotzdem finden wir Bodyguards cool. Vor allem dann, wenn sie den Spieler beim *GTA 3*-Zocken begleiten. Einfach zu einer der Save-Points fahren und die Markierung durchlaufen! Und jetzt Alarm: In letzter Sekunde flatterten weitere Mods rein, die wir aus Platzgründen nur in Kurzform besprechen können. Der Cheatfinder von [ch]-yanosch;[ch]-torbo enthält alle Tricks und Tipps, die es zu *GTA 3* gibt. Toll ist auch der Miss-Liberty-Mod. Nach der Installation steht südlich von Staunton Island/Newport die Freiheitsstatue, die sich auf einer kleinen Insel befindet. Die Datei OrbitalCity v2.1 enthält ein riesiges Straßengeflecht in den Wolken. So einen genialen Ausblick über Liberty Island hatten Sie garantiert noch nie! Zu guter Letzt möchten wir Ihnen die Datei Shoreside Bridge v1.3 ans Herz legen. Das Spiel wird dadurch um eine Brücke erweitert, die den Speicherpunkt in Wichita Gardens mit dem Francis International Airport verbindet. Das ist sehr praktisch, weil man sich dadurch lange Wege erspart. Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit dem dicken Mod-Paket, das uns vom Unruhe-Network zur Verfügung gestellt wurde!

Info: www.weltstadtmafia.de.vu



Über sieben Brücken musst du gehen. Hassen Sie Peter Maffay eigentlich auch so wie wir?



Als Kinder haben wir immer aus dem Fenster gespuckt, um Passanten zu treffen. Hier erreicht das eine neue Qualität!



Sieh zu, was Profis treiben!

Nein, Sie sollen Ahmet Iscitürk nicht beim Poppen zuschauen.

Warcraft 3 | Das Team von www.warcraftleague.org hat uns freundlicherweise ein besonders geniales Päckchen geschnürt. Enthalten sind Wiederholungen mehrerer *Warcraft 3*-Profi-Turniere. Und als besonderes Schmankerl das Showmatch-Replay der Topspieler Ogerhell (Erik Christiansen) und Ocr-Thagor (Marius Klaus). Dieses Match fand am 22. Oktober live bei *Giga Games* statt. Die Dateien in den Replay-Ordner Ihres *WC 3*-Verzeichnisses kopieren. So einfach geht das! Wir bedanken uns bei den Warcraft-League-Jungs.

Info: warcraftleague.org

AUF DVD

Mod: Warcraft 3

Autor: Diverse

Filenamen: finale1.exe, finale2.exe, gigashowkampf.exe, InviteTurnier-nr5.exe

Voraussetzungen:
Mafia

Pro + Contra:

+ Sehen, wie die Profis zocken!
+ Rund 50 exzellente Replays!

Fazit: „Da kann sich selbst Herr Geltenpoth noch eine Scheibe abschneiden!"

Abwarten, UT trinken!

Äh, wir meinen natürlich UT spielen! Mit unseren UNREAL TOURNAMENT 2003-Dateien geht das jetzt noch besser! Und das Beste dran ist, dass es jetzt monatlich die fette UT 2003-Packung gibt!

UT 2003 | Über elf tolle Maps und sechs abgefahre-ne Spieler-Skins dürfen sich *UT 2003*-Freaks diesen Monat freuen. Sobald es auch „echte" Mods gibt, werden wir diese natürlich auch vorstellen. Nächsten Monat fällt das Paket sogar noch größer aus! Wir müssen jetzt weiterzocken und verabschieden uns! Wenn Sie auch gerne *UT 2003*-Maps basteln, melden Sie sich doch bei uns. Wir packen Ihr Meisterwerk auf unsere göttliche DVD. So werden wir alle reich und berühmt!
Info: www.ut-2003.de



Mod: Unreal Tournament 2003

Autor: Diverse

Filenamen: batman.exe, BLUES_MAN.exe, chuckbreaker.exe, FleshArmor.exe, gage.exe, krujin.exe, asbestos101.exe, dm-deadsimple.exe, DM-VSK-Bathroom-Extreme.exe, DM-Curse3-ZE_f.exe, dm-jewel_b.exe,DMReigncaster.exe, DM_WTF_Sewer.exe, Forsakken-Sky2003.exe, Oceanic_duel.exe, xONE.exe, zenfist.exe

Voraussetzungen: UT 2003

Pro + Contra:

- **Coole Optik**
- **Hoher Spaßfaktor!**

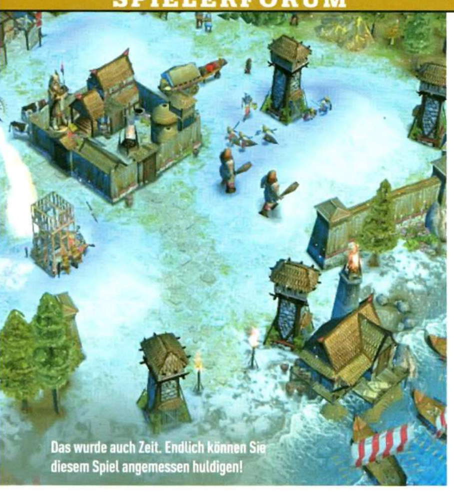
Fazit: „Schmucke Skins und edle Karten. Das perfekte Herrengedeck!"


Fraggen im Quadrat. Schon wieder ein geistreiches Wortspiel! Hahahaha!


Übrigens zockt Herr Fränkel täglich zwölf Stunden UT 2003 und verliert trotzdem dauernd.

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Mafia	www.planet-mafia.de	Sie suchen Mods für *Mafia*? Dann nix wie hin zu Planet-Mafia! Vom goldenen Baseball-Spieler bis zum Nackt-Patch ist alles dabei.
UT 2003	www.ut2003.at	Auch Österreicher können Webseiten basteln, wie man an diesem Beispiel sehen kann. Sehr schöne Seite und immer einen Besuch wert!
UT 2003	www.ut-2003.com	Wer hier vorbeischaut, findet so ziemlich alles zum Thema *Unreal Tournament 2003*. Mal sehen, wie sich das Ding entwickeln wird.
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Site zur Pflicht!
Counter-Strike	www.counter-strike.de	Offizielle deutsche *Counter-Strike*-Page. Informationen, jede Menge Downloads und vieles mehr für Ihr Lieblingsspiel.
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Frontline Force	www.frontlineforce.de	Sie brauchen Informationen zu diesem *Half-Life*-Mod? Kein Problem! Die Seite versorgt Sie mit Neuigkeiten und Downloads.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
Operation Flashpoint	www.flashpointleague.com	Eine vielversprechende Liga zu *OFP*, die unter anderem von n!faculty geführt wird.
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußball-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet diese Seite total spitze!
Alien vs. Predator 2	www.planetavp.com	Mit der amerikanischen Fanseite zu *AvP 2* sind Sie immer auf dem aktuellsten Stand: brandneue Mods, Karten und Skins sowie Infos.
Alien vs. Predator 2	www.avpnews.com	Sie wollen wissen, was in der *AvP 2*-Szene angesagt ist? Hier finden Sie neben Karten, Mods und Skins auch nette Filmchen.
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH:AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Serious Sam 2	www.seriousdaily.de	Beste deutschsprachige Fanseite mit topaktuellen Berichten zu Mods und Maps
Serious Sam 2	www.croteam.com	Webseite der Entwickler mit Infos zu geplanten Neuveröffentlichungen und Updates auch zum Editor
Jedi Knight 2	www.jedidaily.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das Jedi-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Jedi Knight 2	www.jediknightii.net	Sie sind auf der Suche nach Maps, Mods oder Skins zu *JK 2*? Hier werden Sie garantiert fündig.
Jedi Knight 2	www.jedioutcastth.de	Große deutsche Fanseite mit vielen Downloads und tagesaktuellen News zum genialen *Star Wars*-Shooter
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw.aTn. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Für Sie ein Pflichtbesuch!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu wissen, was in der Community abgeht.


Das wurde auch Zeit. Endlich können Sie diesem Spiel angemessen huldigen!

Fanatisch, praktisch, gut!

Im AGE OF MYTHOLOGY-Fankit finden Sie Essenzielles, um sich eine coole AoM-Webseite zu basteln.

Age of Mythology | Wer kennt das nicht? Da sitzt man verzweifelt zu Hause und würde gerne eine Webseite zu seinem Lieblingsspiel basteln. Doch woher nehmen, wenn nicht stehlen? Bei Microsoft hat man sich Gedanken gemacht und ein über 55 MB großes Fansite-Paket geschnürt. Enthalten sind 26 In-Game Screenshots, 55 Konzept-Zeichnungen, 17 Bildchen der verschiedenen Einheiten, 17 Texturen für Hintergründe, 12 Icons, vier kleine Videos und drei scharfe Wallpapers. Also nix wie ran!
Info: www.ensemblestudios.com

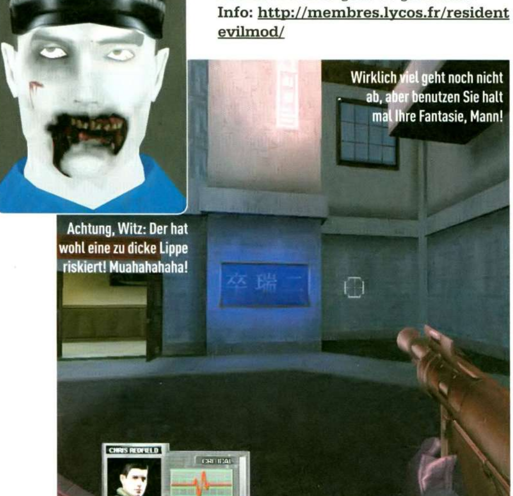
AUF DVD

Fansitekit: AoM
Autor: Ensemble Studios
Filename: aom_fsk.exe
Voraussetzungen: Augen und Hände
Pro + Contra:
+ **Über 55 MB groß**
− **Alles, was man braucht**
Fazit: „Darauf haben wir alle gewartet! (Na ja, fast alle)"

Resi, I' hol' di' mit der Shotgun ab!

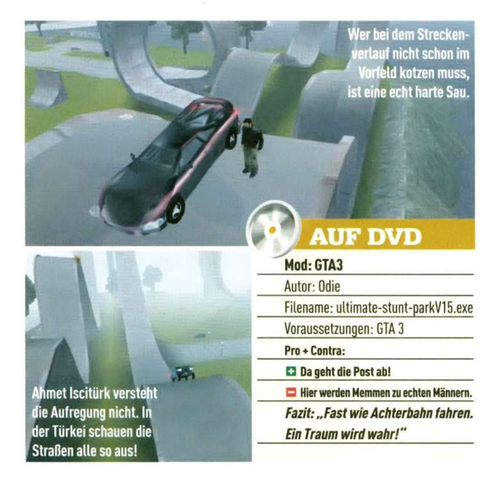
Untote Fieslinge und anderes Ekelzeugs treffen Sie im RESIDENT EVIL-Mod am laufenden Band.

Soldier of Fortune 2 | Vor ein paar Ausgaben berichteten wir bereits über dieses abgefahrene Projekt. Ein paar französische Freaks basteln seit längerem an einem *Resident Evil*-Mod für *Soldier of Fortune 2*. Die *Resi*-Serie gehört übrigens zu den beliebtesten Videospielen der Welt. Die Modder haben sogar die Genehmigung von Capcom, dem *Resident Evil*-Erfinder. Mittlerweile ist die Sache etwas weiter fortgeschritten und es gibt nun auch aussagekräftige Bilder. Bis zur Fertigstellung ist es aber noch ein Stück hin – vor Mitte nächsten Jahres geht da gar nichts!
Info: http://membres.lycos.fr/residentevilmod/



Achtung, Witz: Der hat wohl eine zu dicke Lippe riskiert! Muahahahaha!

Wirklich viel geht noch nicht ab, aber benutzen Sie halt mal Ihre Fantasie, Mann!


Wer bei dem Streckenverlauf nicht schon im Vorfeld kotzen muss, ist eine echt harte Sau.

Ahmet Iscitürk versteht die Aufregung nicht. In der Türkei schauen die Straßen alle so aus!

AUF DVD

Mod: GTA3
Autor: Odie
Filename: ultimate-stunt-parkV15.exe
Voraussetzungen: GTA 3
Pro + Contra:
+ **Da geht die Post ab!**
− **Hier werden Memmen zu echten Männern.**
Fazit: „Fast wie Achterbahn fahren. Ein Traum wird wahr!"

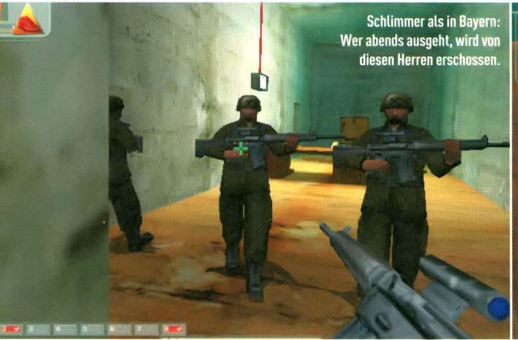
Da wird dir schwindlig!

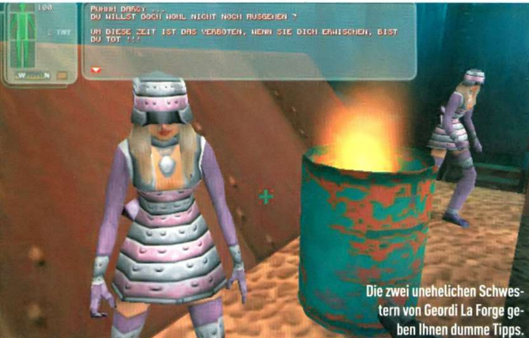
Mit diesem GTA 3-Mod werden Sie zum ultimativen Stuntman. Dagegen ist selbst Colt Seavers ein Weichei!

GTA 3 | Nachdem Sie diesen Mega-Mod installiert haben, steht nördlich von Portland plötzlich ein Stunt-Park. Hier finden sich Schanzen, Loopings und allerlei andere Gemeinheiten, die für Adrenalinschübe sorgen. Übrigens handelt es sich dabei um die erste Map, die aus komplett selbst erstellten Objekten besteht. Dass da eine Menge Arbeit drinsteckt, sehen Sie sofort. Doch der Aufwand hat sich gelohnt, das Teil macht mächtig Laune und Sie tun gut daran, die Datei sofort zu installieren, liebe Leser! *GTA*-Experte Benjamin Bezold meint: „Das ist so geil, wenn du über die Schanze springen tust. Vor allem die Schanze, die wo so hoch geht und dann ist das Auto total kaputt!"
Info: www.feege.de/stuntpark



You will be very tired but happy:
26 hours live TV
4 Jahre GIGA
2 Jahre GIGA GAMES
29.11.2002
P26 → 26 Stunden Live TV
what you see:
15 - 0 Uhr GIGA & GIGA GAMES Geburtstagsshow
0 - 6 Uhr Help Nite
6 - 12 Uhr Breakfast Show mit Uta & Jochen
12 - 17 Uhr GIGA & GIGA GAMES Geburtstagsshow
what you get:
während der Sendung wird das GIGA.BUCH_02 geschrieben
"follow the G" → eine neue, völlig eigenständige Fernsehverpackung
Challenge 3.0, die nächste Stufe des ultimativen Games-Quiz
GIGA GLOBAL: Jede Stunde eröffnet ein GIGA GLOBAL-Botschafter eine neue GIGA-Botschaft irgendwo auf dem Planeten.
NBC EUROPE
G
GIGA.DE
ja fein





Ocean City 2

Wenn Sie gerne mal in Frauenkleider schlüpfen, sind Sie bei *Ocean City 2* genau richtig. Denn hier spielen Sie die sexy Blondine Darcy. Ihr Kumpel Joe hat Ihnen auf den AB gelabert, dass er Sie treffen möchte. Blöderweise liegt Joes Lieblingsclub Lusttower im Sperrgebiet. Dort wird ab 21 Uhr scharf geschossen. Also schnappen Sie sich den Revolver aus dem Regal, verabschieden sich vom Bild Ihres Lovers mit einem freundlichen „Arschloch" und ziehen los. *Ocean City 2* entpuppt sich als Action-Adventure im Stil von *Deus Ex*. Grafik und Spielablauf sind für ein Gratisspiel ausgesprochen gut. Man merkt, dass der Stuttgarter Autor Harald Breitmaier bereits seit über zehn Jahren an Spielen herumtüftelt. JOACHIM HESSE

Info: http://ourworld.compuserve.com/homepages/HaraldBreitmaier

KOMMENTAR

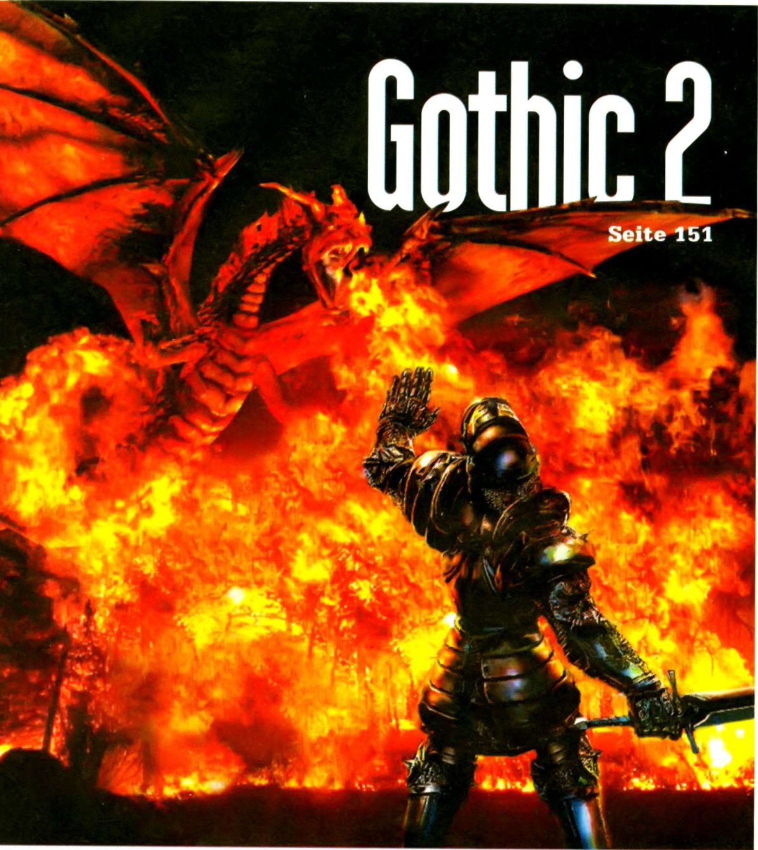
JOACHIM HESSE

Auch wenn die Steuerung hakelig ist: *Ocean City 2* hebt sich wohltuend vom Sumpf durchschnittlicher Minispiele ab. Das Action-Adventure in deutscher Sprache ist zwar nicht besonders logisch, doch die Ballereien und Knobeleien halten einen bei der Stange.

	Titel	Story	Spielt sich wie	Fazit
	BLAST² Action	Jonas Schäfer und Steffen Moos haben beschlossen, dass die Welt noch ein Actionspiel braucht. Recht so! Auf geteiltem Bildschirm jagen Sie Ihren Mitspieler.	*Soldat* (hatten wir vor zwei Ausgaben drauf), nur in 3D.	www.alok-productions.de Die erste Demoversion macht Lust auf mehr. Besonders wegen der klasse Musik von Alex Pfeffer.
	BALL INFERNO Geschicklichkeit	Ähnlich wie bei *Puzzle Bobble* feuern Sie mit einer Kanone auf fliegende Kugeln, um sie aufzulösen. Doch Vorsicht: Die Kugeln teilen sich und dürfen Sie nicht treffen.	Der Sohn von *Puzzle Bobble* und *Pang* mit spartanischer Grafik.	www.morphologic.ch Das Schweizer Geschicklichkeitsspiel sieht zwar billig aus, macht aber wegen der Highscore-Liste einen Heidenspaß.
	DOKTOR HORST Denkspiel	Hinter einem bescheuerten Namen steckt nicht immer ein bescheuertes Spiel. Mit Pillen lösen Sie Viren auf und sacken Kombo-Boni ein, während Ihr Kopf zu rauchen beginnt.	Dr. Frank, Dr. Brockmann, Dr. Ross, Dr. Brinkmann, Dr. Jekyll oder *Dr. Mario*	www.code-guru.de Wer Knobelspiele wie *Tetris* mag, mag auch *Doktor Horst*. Die Spitzengrafik benötigt eine Geforce4 (Scherz!).
	MILBEN-ALARM Action	Jeder hat sie zu Hause, keiner mag sie: Milben. Mit einer Sprüh-Flasche rücken Sie den Mikroben im Feinschmecker-Tempel Ihres Kopfkissens zu Leibe.	*Moorhuhn* ohne Huhn oder ein Abend bei Christian Sauerteig	www.milben-alarm.de Professionelles Werbespiel mit guter Grafik und groovigem Sound aus dem Hause Phenomedia.
	PROFESSOR BRÖSL Adventure	Ein österreichischer Physikprof rettet die Welt. Nachdem wir das Spiel in Heft 11 vorstellten, unsere DVD-Abteilung aber pennte, ist es diesmal auf der Scheibe! Hoffentlich.	*Monkey Island* mit krassem Sprachfehler	www.chilli.cc/pibyte/broesl 230 MB großes, spielbares Klick-Adventure mit hohem Thrash-Faktor. Für Weicheier liegt eine Komplettlösung bei.
	RELLMAS 2 Geschicklichkeit	Rellmas ist ein grünes, edelsteingeiles Kugelmännchen. In den Levels gilt es, Smaragde, Diamanten und Rubine aufzusammeln und sich von Ungeziefer fernzuhalten.	*Boulder Dash* mit PacMans grünem Bruder als Spielfigur	www.rellmas.de Trotz Mickergrafik und Uraltspielprinzip tadellos spielbar. Die Schnupperversion ist zehn Levels lang.
	SCORCHED 3D Action	Auf einer abgelegenen Insel kontrollieren Sie Kampfeinheiten wie Panzer und Geschütztürme, um feindliche Einheiten in die Luft zu jagen und dafür Kohle zu kassieren.	*Worms* mit 3D-Open-GL-Grafik und gerenderten Objekten	www.scorched3d.co.uk Optisch und spielerisch deutlich über dem Durchschnitt. Es darf mit bis zu zehn Kumpels gedaddelt werden!

WEITERE 17 GRATISSPIELE FINDEN SIE AUF DER COVER-DVD

SPIELE TIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90 762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*
TÄGLICH VON 8-24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Hilf mir mal kurz!


Die Frage ist, wer mehr Schaden anrichten kann. Der Tornado oder der gute alte Gentleman-Agent 007.

Lass mich deine Banane sein! Tanja Bunkes Lieblingsobst scheint auch bei Cate Archer hoch im Kurs zu stehen ...

NO ONE LIVES FOREVER 2

Die Cheats der Demofunktion funktionieren auch mit der Vollversion.

Drücken Sie während des Spiels zunächst die T-Taste, um die Konsole zu öffnen. Jetzt können Sie die Cheatcodes eingeben und mit der Eingabe-Taste bestätigen.

Cheats	Wirkung
Skillz	Skillpunkte erhalten (Funktioniert nur in Level 3 und 4)
Maphole	Den Level erfolgreich beenden
Pos	Position anzeigen an/aus
Poltergeist	Unsichtbarkeit an/aus
Health	Volle Gesundheit
Armor	Volle Panzerung
God	Unverwundbarkeit
Build	Zeigt die Versionsnummer an

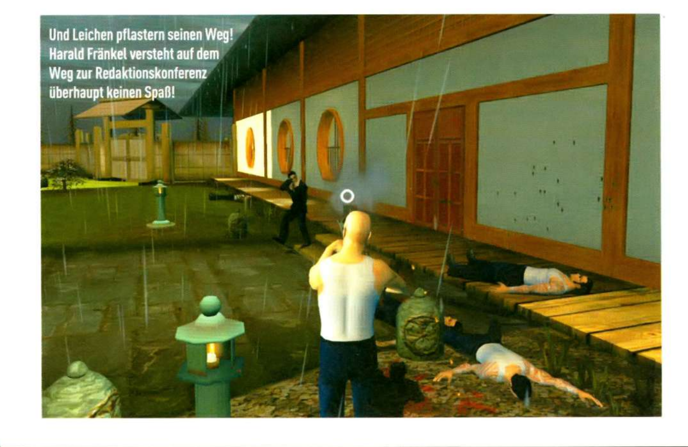
REDAKTION

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Um die Cheats aktivieren zu können, müssen Sie zunächst die Datei hitman2.ini mit einem beliebigen Text-Editor öffnen. Fügen Sie die Zeile EnableCheats 1 am Ende der Datei ein und speichern Sie die Änderung. Nun können Sie folgende Codes eingeben:

Cheats	Wirkung
IOIRULEY	God-Modus
IOIGIVES	Alle Waffen mit voller Munition
IOIPOWER	Megakraft
IOIHITLEIF	Volle Lebensenergie
IOINGUN	Nagelgewehr-Modus an/aus
IOIGRV	Verringerte Erdanziehung an/aus
IOILEPOW	Spezialangriffsmodus an/aus
OIHITALI	Alimodus an/aus
IOIER	Bombenmodus an/aus
IOISLO	Slow-Motion an/aus

REDAKTION


Und Leichen pflastern seinen Weg! Harald Fränkel versteht auf dem Weg zur Redaktionskonferenz überhaupt keinen Spaß!

BEAM BREAKERS


Schwindelerregende Höhen und utopische Geschwindigkeiten: Bei Beam Breakers kann einem einfach nur schlecht werden ...

Öffnen Sie die Datei config.ini mit einem beliebigen Texteditor. Erweitern Sie den Settings-Abschnitt um folgende Zeilen:
ActivateGameCheat=1
ActivateCheatDebugKeys=1

Nachdem Sie die Änderungen übernommen haben, können Sie folgende Cheatcodes während des Spieles eingeben:

Cheats	Wirkung
[STRG] + [Alt] + G	Kein Schaden
[STRG] + [Alt] + O	Unbegrenzt Turbo
[STRG] + T	Mission wird erfolgreich beendet
[STRG] + W	Mission wird verloren
[STRG] + [Alt] + M	Keine Hilfe-Nachrichten mehr

REDAKTION

BATMAN VENGEANCE

Die folgenden Cheats müssen Sie im Hauptmenü des Spiels eingeben, um die gewünschte Wirkung zu erzielen:

Cheats	Wirkung
34342211	Alle Cheats werden aktiviert.
5634	Der Batarang kann immer verwendet werden.
12125634	Der Batlauncher kann immer verwendet werden.
21213443	Handcuffs können immer verwendet werden.
55443454	Volle Stärkepunkte

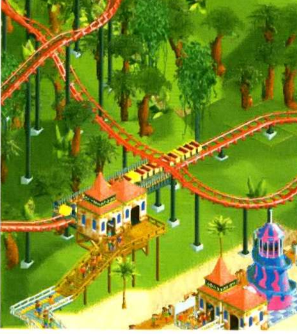
REDAKTION

ROLLERCOASTER TYCOON 2

Geben Sie einem Ihrer Besucher einen der folgenden Namen, um den entsprechenden Cheat zu aktivieren.

Cheats	Wirkung
Melanie Warn	Ihre Gäste haben höhere Glückswerte.
Bill Gates	Der Besucher hat unendlich viel Geld.
John Mace	Der Besucher zahlt immer den doppelten Preis.
John Wardley	Alle Gäste sind von Ihrem Park begeistert.
Cheats	**Wirkung**
Katie Brayshaw	Winkende Gäste.
Damon Hill	Der Gast fährt die Gokarts fortan doppelt so schnell.
Michael Schumacher	Der Besucher fährt die Gokarts mit Rekordtempo.
Tom Cruise	Der Gast fährt jede Achterbahn.
Tony Day	Der Besucher isst einen Hamburger nach dem anderen.

REDAKTION


Da wird es einem bereits beim Zuschauen übel. Als Besitzer eines Freitzeitparks können Sie Ihrer sadistischen Ader freien Lauf lassen.

KURZ & KNACKIG

WARCRAFT 3

Wenn man im fünften Level der Nachtelfen-Kampagne durch die finstere Höhle streifen muss, ist es ratsam, die Augen offen zu halten: Hinter einigen „Pilzwäldern" befinden sich Gegner, die wertvolle Gegenstände bei sich tragen. So findet man im Nordosten der Karte das gefährlichste Monster des gesamten Spiels, den „größten je existierenden Panda". Dieser Riesenbär hält satte 2.250 Trefferpunkte aus und hat eine Angriffsstärke von 60 bis 90 Schadenspunkten. Bei seinem Ableben verliert er eine Kette, die Immunität gegen alle Arten von Magie verleiht. Um zu ihm zu gelangen, müssen Sie mit Ihrem „Hüter des Hains" einige Treants aus den Pilzen beschwören. Machen Sie dies so lange, bis ein mit Knochen bedeckter Weg frei wird. Nach der Zwischensequenz geht der Kampf gegen das Ungetüm los.

FLORIAN BREITKOPF

THE PARTNERS

Da Ubi Softs Lebenssimulation *The Partners* die meisten für das Spiel relevanten Werte als frei editierbare INI-Datei abspeichert, lässt sich Ihr virtuelles Konto sehr leicht aufbessern. Gehen Sie dazu zunächst in das Verzeichnis DATA/sim/Campaigns. Dort finden Sie die campaign-INI-Dateien, die Sie mit einem beliebigen Text-Editor öffnen. Suchen Sie in der Datei nach der Stelle Cashier =, die die Menge des verfügbaren Geldes angibt, und ändern Sie die Zahl nach dem Gleichheitszeichen frei nach Belieben. Nachdem Sie die Änderung übernommen haben, gehören Ihre finanziellen Probleme der Vergangenheit an.

BERNHARD TITSCHE

STRONGHOLD CRUSADER

Wenn man eine Kathedrale, Kirche oder Kapelle baut und sie wieder abreißt, entsteht eine Grasfläche, die genug Platz für eine Obstfarm bietet. Auf diese Weise können sogar Wüstenflächen fruchtbar gemacht werden.



REDAKTION

KURZ & KNACKIG

MAFIA

Wenn man von Gegnern verfolgt wird, hilft es, zu den Anlegestellen zu fahren und sich auf die Stege zu stellen. Fast alle Widersacher laufen oder fahren ins Wasser.

TOBIAS BAHR

HITMAN 2

Ein kleiner Bug in Eidos' Actionkracher *Hitman 2: Silent Assassin* macht es Ihnen möglich, jede beliebige Mission – egal ob freigeschaltet oder nicht – zu spielen. Laden Sie irgendeinen Spielstand und lassen Sie sich von den Computer-Gegnern töten. In dem Menü, das sich nach Ihrem Ableben öffnet, wählen Sie die Option „Beenden“ und gelangen so zurück in den Titel-Bildschirm. Dort klicken Sie auf „Start“ und beginnen ein „Neues Spiel“. Die Frage nach den ungesicherten Spielständen müssen Sie bejahen, um zur Auswahl des Schwierigkeitsgrades zu gelangen. Dort angekommen, betätigen Sie den „Zurück“-Button, um wieder ins Haupt-Menü zu kommen. Wenn Sie nun die Option „Aktuelles Spiel“ anwählen, sind alle freigeschaltet.

REDAKTION

MAFIA

Beim großen Rennen in Mission 6 (Fairplay) gibt es einen einfachen Trick, Erster zu werden. Nach der zweiten Kurve gibt es eine Abzweigung nach links. Die Sperre ist leicht zu umfahren. Lassen Sie sich von dem Hinweis, dass Sie in die falsche Richtung fahren, nicht stören. Sobald Sie von dieser Abkürzung wieder auf die Strecke kommen, wird eine Checkpointzeit eingeblendet. Drücken Sie nun die Taste für „Wieder ausrichten“ (Standard: Ziffernblock 0). Sie werden direkt vor der Ziellinie abgesetzt. Wiederholen Sie diesen Trick fünfmal und schon haben Sie das Rennen für sich entschieden.

JAN-PHILIPP KAYSER

UNREAL TOURNAMENT 2003

Öffnen Sie im Spielverzeichnis den Ordner „Maps“. Benennen Sie dort die Datei „VehicleDemo.ut2“ in „DM-VehicleDemo.ut2“ um. Jetzt ist die Karte im Deathmatch-Modus spielbar. Für einen anderen Game-Modus schreiben Sie das entsprechende Kürzel davor. Um im Spiel ins Fahrzeug einsteigen zu können, weisen Sie eine Taste zu. Diese lässt sich über die Control-Config im Spiel allerdings nicht einstellen. Um dies trotzdem tun zu können, öffnen Sie die Datei „User.ini“ im System-Verzeichnis mit einem Texteditor. Schreiben Sie dort hinter eine beliebige Taste „use“ (Beispiel: e=use).

JONAS WREDE, TIMO WOLTERS

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



Heiße Verfolgungsjagden und spektakuläre Crashes sind bei Need for Speed an der Tagesordnung.

Schnellere Autos:
Begeben Sie sich in die Datei cars.ini und suchen Sie sich den Abschnitt für ein schnelles Auto. Kopieren Sie den Abschnitt und überschreiben damit die Werte von langsameren, schwerfälligeren Autos. Jetzt haben die ehemals lahmen Enten dieselbe Geschwindigkeit und dasselbe Fahrverhalten wie das schnelle Auto, dessen Werte Sie benutzt haben.

Spottbillige Fahrzeuge:
Öffnen Sie den Unterordner „Cars“ und ändern Sie in der Datei cars.ini die entsprechenden Zeilen mit einem beliebigen Texteditor. Nun erhalten Sie die Flitzer zum absoluten Schleuderpreis:

Price=10
Nfsprice=10

REDAKTION



Mit unseren Cheats können Sie EAs Fußballvergnügen die richtige Würze verpassen!

EMERGENCY 2

Öffnen Sie die Konsole mit der ^-Taste und geben Sie die Cheatcodes ein.

Cheats	Wirkung
sondersignal	Cheat-Modus wird aktiviert.
moneytalks	Sie erhalten 666.666 Euro.
mission x	Springen zu Mission x (1-26)

REDAKTION

FIFA 2003

Öffnen Sie die Datei soccer.ini mit einem beliebigen Texteditor und fügen Sie die folgenden Zeilen für die Cheats ein. Speichern Sie die Änderungen ab und starten Sie das Spiel.

Cheats	Wirkung
Auto_Tackling=1	Automatisches Tackling wird aktiviert
One_on_one=1	Beide Mannschaften bestehen nur aus Torwart und einem weiteren Spieler.
Absolutely_Perfect_Goalies=1	Die Torhüter halten nahezu perfekt.
Cheat_equal_Team_Stats=1	Beide antretenden Mannschaften haben exakt die gleichen Stärken und Schwächen.
Practice_Mode=1	Der Übungsmodus wird aktiviert.
Aggressive_Tackle_Cheat=1	Die Spieler gehen wesentlich gröber zur Sache.

REDAKTION

Gothic 2

„Dem Story-Schreiber würd ich gern eine reinhauen", wird sich der GOTHIC-erprobte Held beim zweiten Teil denken. Quasi bei null müssen Sie wieder anfangen! Aber keine Bange, die Resozialisierungshelfer unseres T&T-Teams helfen Ihnen aus der Patsche.

TAGEBUCH EINES EX-KNACKIS, KAPITEL 1 – DIE BEDROHUNG

Ein böses Erwachen

So ein Dreck, da schafft man dieses geifernde Schläfer-Vieh aus der Welt und zum Dank erwarten einen nur neue Probleme in einer neuen Welt. Kaum bin ich bei mir, blick ich auch schon wieder in die Visage von diesem Xardas. Mal hören, was der olle Zauberhansel für mich parat hat. Okay, ich soll die Fresse halten, wenn mich einer nach ihm fragt, das muss ich mir merken. Mein Auftrag: das Auge Innos von den Paladinen aus Khorinis holen, das klingt easy.

Ich kann's nicht lassen

Mal sehen, was es hier im Turm von Xardas so gibt. Na bitte: Beim Lesen der verschiedenen Wälzer gibt's Erfahrungspunkte, immer nur her damit. Die Rezepte schreib ich mir mal auf, man weiß ja nie. Ein Schlüssel auf dem Tisch im oberen Turmzimmer? Na, selbst schuld, wenn Xardas den rumliegen lässt. Eingesackt und die Truhe damit aufgemacht. Goil, Schwert und Gold, was willste mehr.

Der erste Freigang

Verdammt viel Grünzeug um den Zauberturm, wette, da liegt einiger Krempel zum Einsacken herum. Wusst ich's doch! Gleich links vom Wasserfall gammelt ein Skelett mit Bogen, einigen Pfeilen und Spruchrollen vor sich hin. Rein in die Gobohöhlen und durchgeschnetzelt. Im Tal dahinter ist auf dem abschüssigen Pfad hinter dem Baumstumpf ein weiteres „Schatzskelett" versteckt. Im Talkessel ist hinter der Blutfliege eine Höhle. Dort lehnt am Grabstein Lotars ein rostiges Schwert, das ich gleich einsacke.

Gequassel mit Lester

Im Talkessel find ich glatt noch 'nen bekannten Gesichtskrapfen – Lester. Nach dessen Drachengesabbel schick ich ihn zu Xardas. Werd mal nach ein bis zwei Tagen ebenfalls zu Xardas wackeln, bestimmt rückt der noch was raus.

Olle Kumpels

Ein paar Goblins und Wölfe weiter unten im Tal hängt ein Bandit rum. Bei so 'nem Gesocks muss man auf der Hut sein, also erst mal nachhaken, was er will. So blöd werd ich kaum sein, ihm einfach zu folgen. Siehste, hat sich doch gelohnt, jetzt, wo er weiß, dass ich ein Ex-Mithäftling bin, ist er gleich freundlicher. Den beiden Kollegas in der Höhle hau ich trotzdem eins vor den Latz.

Auf die Knie

Bei den Schreinen des alten Innos muss ich immer klein beigeben, Kohle beim Gebet abdrücken lohnt sich nämlich. Ab 50 Gold wird's interessant, Bonus-Lebenspunkte oder -Stärke sind nicht verkehrt. Gut, dass man vorher speichern kann. Sollte man grundsätzlich vorm Beten oder Spenden machen, denn die Götter sind schon mal launisch und das Ergebnis variiert.

Im Abseits

Sauber, so viel Gegend und ich kann nur in der Nähe der Straße rumlaufen. Für lange Wald- und Wildniswanderungen hat man einfach zu wenig Muckis auf den Rippen. Immer schön abwarten, nach den ersten Trainingsstunden und mit ge-

Rezepte

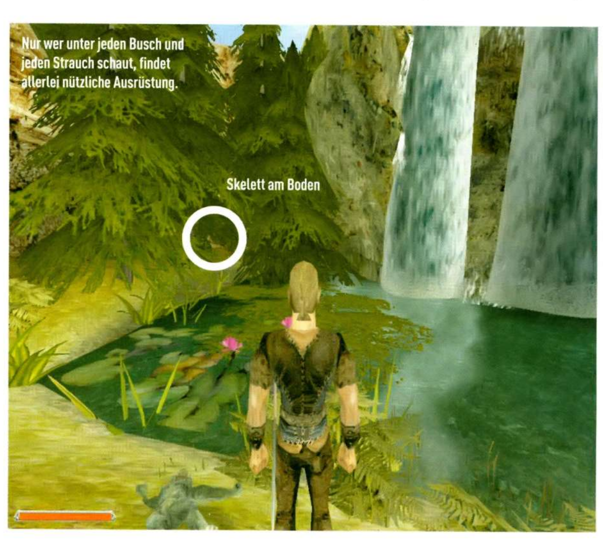
Fusel zusammenmixen, macht Laune und spart einem 'ne Menge Gold.

Benötigt wird immer eine Laborflasche, die verbraucht wird. Außerdem muss man sich Alchemie beibringen lassen, das erledigt zum Beispiel Ignaz in Khorinis.

Für Heil- und Stärketränke benötigt man immer einen Feldknöterich, für Veränderungstränke immer einen Kronstöckl.

Zutaten:

Elixier der Geschicklichkeit	1 Goblinbeere
Trank der Geschwindigkeit	1 Snapperkraut
Elixier der Stärke	1 Drachenwurzel
Elixier des Lebens	1 Heilwurzel
Elixier des Geistes	1 Feuerwurzel
Essenz der Heilung	2 Heilpflanzen
Extrakt der Heilung	2 Heilkräuter
Elixier der Heilung	2 Heilwurzeln



Nur wer unter jeden Busch und jeden Strauch schaut, findet allerlei nützliche Ausrüstung.

scheiter Rüstung und Bewaffnung wird sich das bald ändern.

Landarbeit
Viel Wahl hat man ja nicht, also schlag ich den Weg zum erstbesten Bauernhof ein. Schafheinzel Maleth hatte auch schon das Vergnügen mit den Banditen in den Bergen. Also kehrt marsch und dem Kumpel vorm Banditenlager klar gemacht, dass es besser ist, Leine zu ziehen. Maleth wird über die Nachricht hocherfreut sein und 'ne Belohnung geben.

Ganz in der Nähe des Bauernhofs hockt Händler Canthar faul auf einer Bank. Sein Angebot mit dem Passierschein für die Stadt Khorinis schmeckt mir gar nicht. Okay, ich muss seinen Wisch auch nicht annehmen, es gibt ja bestimmt noch andere Wege. Eine Pfanne und eine Flasche Fusel kauf ich mir trotzdem, bevor ich zum Bauernhof trabe.

Der Chef auf dem Hof heißt Lobart, für ihn soll ich Rüben ziehen. Was soll's, kann nicht schaden, mal was zu tun. Das Biogemüse abgeliefert, schau ich mir mal die Ische vom Bauern an. Die will lieber 'ne Pfanne, statt ... na ja, kann sie haben. Jetzt hau ich erst mal Vorarbeiter Vino auf dem Kornfeld an. Der Name ist Programm – geb ich ihm halt den Fusel und er ist selig. Na endlich, Lobart rückt die Klamotten jetzt günstiger raus. Damit komm ich in die Stadt rein und kann auf Canthars Passierwisch getrost verzichten.

Khorinis
Das fängt ja gut an, die Torwache ist neugierig wie sonst was. Was sagte Lobart noch? Ach ja, zum Schmied soll ich gehen, sauber, richtige Antwort, 25 Erfahrungspunkte mehr aufm Konto. Kaum drin, quatscht der nächste Moralwächter los, angesichts der Blechmenge, die Lothar am Leib trägt, hör ich lieber geduldig zu und stell mich brav.

Lasst mich Bürger werden!
Toll, ich darf erst ins obere Viertel zu den Paladinen, wenn ich Bürger bin. Laut Lothars Gesabbel muss ich dafür hier bei einem der Handwerksmeister in die Lehre gehen. Bevor ich mich entscheide, schau ich mich aber erst mal in Ruhe und ausgiebig um. Gibt bestimmt 'ne Menge zu tun. Sieh an, bei Andre in der Kaserne gibt's auch eine Alternative. Wenn die Diebesgilde hochgenommen wird, muss man kein Bürger sein, um die Milizklamotten anziehen zu dürfen.

DIE HANDWERKSMEISTER

Matteo und Gritta
Matteos Stimme bekomme ich, wenn ich ihm seine Kohle von Gritta wiederbeschaffe. Das saubere Flittchen vom Tischler Thorben ist eine Zicke erster Güte. Dauernd sülzt sie von ihrem verstorbenen Mann herum. Doch als ich ihr drohe, ihre Fummel zu verkaufen, wird sie weich und rückt den Zaster raus. Auch wenn's juckt, das Gold zu behalten, lieber bei Matteo abliefern und sich damit den ersten Fürsprecher schaffen.

Felle für Bosper
Bogenmacher Bosper ist beklaut worden, darum kümmere ich mich später, jetzt müssen erst mal sechs Waldheuler dran glauben. Ex-Lehrling Bartok kommt mir da gerade recht. Für 50 Gold hilft er einem beim Jagen. Ist nicht unbedingt nötig, aber wer schon bei Wölfen abnibbelt, findet in Bartok eine echte Hilfe. Aber nicht zu tief rein in den Wald, das kommt erst später!

Der Segen der Götter
Tischler Thorben nervt rum und schickt mich zu den Heiligen im Ort. Vatras im Tempel kann ich nix vorlügen, also bleib ich bei der



Wahrheit und kassiere den ersten Segen. Beim Markt nahe beim Osttor lungert Daron herum, der Feuermagier. Also noch einmal Heiligkeit heucheln und als doppelt Gesalbter bei Thorben das Lob abholen – komm mir vor wie ein Apportierhündchen.

Eine große Herausforderung

Schmied Harad hat sie nicht mehr alle. Mit meiner miesen Ausrüstung soll ich einem Ork die Waffe abluchsen? Okay, da muss die Trickkiste herhalten. Im Wald vor dem Südtor (da führt einen Bartok zum Jagen hin) treibt sich ein Schattenläufer herum. Dahinter lagert der Ork. Kurz vor dem Vieh rumgehopst und wenn er sich einem an die Fersen heftet, einfach nahe am Schattenläufer vorbeidüsen. Dummbatz Ork verzettelt sich mit dem Vierbeiner und ich geb ihm den Rest. Sobald sich der Schattenläufer verzieht, gehört uns die Orkwaffe. Harad wird staunen. Wem das zu aufwendig ist, der schnüffelt hinter dem Osttor mal nach links, den Graben entlang. Dort ist, etwas versteckt, eine Höhle mit zwei Herumtreibern und einigen Riesenratten. Im Boden der Höhle steckt eine leichte Orkaxt, die Harad auch zufrieden stellt.

Qual der Wahl

So, damit hätt ich mich genügend eingeschleimt, bei welchem Meister ich nun anfange, mach ich mal davon abhängig, als was ich hier auftreten will. Als Schwertklopper macht der Schmied am ehesten Sinn, Trankmixer gehen zu Constantino und Nachwuchs-Wilhelm-Tells zu Bosper.

ZEITVERTREIB AM MARKTPLATZ

Bürger sein ist schön und gut, aber ich brauch noch jede Menge Erfahrungspunkte, also schau ich mich mal weiter in der Stadt um.

Canthars Gefallen

Ich sagte doch, man braucht Canthars Wisch nicht. Wer ihn trotzdem angenommen hat, kommt jetzt um den lästigen Gefallen nicht herum. Wer partout Skrupel hat, Sarah eins auszuwischen, steckt ihr zwar Canthars Brief zu, petzt die Sache aber bei Andre. Damit macht man sich zwar bei Canthars Freunden unbeliebt, aber was soll's.

Ein dreister Dieb

Händler Jora ist bestohlen worden. Er verdächtigt einen gewissen Rengaru. Der Langfinger treibt sich abends immer am Freibierstand herum. Auf den Diebstahl angesprochen, macht die Sau die Mücke, es ist aber kein Problem, ihm zu folgen. Ich könnte ihn laufen lassen und Jora einfach die Kohle geben, aber ich mag keine Konkurrenz, also ab mit ihm in den Knast, Andre von der Miliz zahlt obendrein gut.

DAS HAFENVIERTEL VON KHORINIS

Mal schauen, was es in der Armutsgegend rund um den Kai zu tun gibt. Dort kenn ich mich ja noch gar nicht aus.

Der irre Fellan

Im Hafenviertel treffe ich Alwin. Der Schafschlächter ist von Fellans Gehämmer völlig genervt. Da Fellan nicht einsichtig ist, helfen nur ein paar Schläge aufs Maul. Umbringen muss man den Kerl nicht, sonst gibt's nur Ärger mit den Bürgern. Der Ärger ist ohnehin da, Andre ist beim nächsten Treffen recht stinkig wegen der Aktion und lässt mich 50 Gold berappen. Hätte ich das Ganze nachts ohne Zeugen gemacht, wäre mir das Bußgeld erspart geblieben.

Das Experiment

Der Quacksalber Ignaz im Hafenviertel sucht einen Handlanger für ein Experiment. Jemanden verärgern, das klingt gut. Allein muss





Hoffentlich schifft hier keiner ins Hafenbecken – die Jungs von der Diebesgilde müssten mal 'nen Klempner holen, der hier alles trockenlegt.



Die versteckten Schalter (zum Beispiel im oberen Viertel) werden nicht mehr hervorgehoben, da hilft nur fleißiges Ausprobieren.

derjenige sein, da fällt einem doch sofort der Schafhirte Maleth bei Lobart ein. Ein gut gezielter Schlag auf die Backen und dann nix wie ab durch die Mitte. Wenn Schäfchen-Maleth die Verfolgung aufgibt und wieder umkehrt, schnell den Zauber auf ihn angewandt. Ignaz ist erfreut über das Experiment und bringt einem Alchemie bei.

Alriks Schwert

Alrik veranstaltet Prügeleien hinterm Lagerhaus, prima, fürs Aufs-Maul-Hauen gibt's auch noch Zaster, das ist nach meinem Geschmack. Bevor ich eine zweite Runde bestreiten kann, muss ich Alriks Schwert beschaffen. Die Klinge hat Händler Jora am Marktplatz. Gut, dass ich ihm vorher geholfen habe (Ein dreister Dieb), so bekomme ich das Schwert für lau.

Informationen für Garvell

Dem Schiffsbauer im Hafenviertel geht die Muffe. Für Informationen rückt er etliche Erfahrungspunkte raus. Einfach immer schön die Paladine anquatschen und fragen, warum die in Khorinis sind. Die nötigen Infos hab ich schnell beisammen.

Billige Kartenbeschaffung

Kartenschmierfink Brahims hat ganz schön happige Preise. Da schleich ich mich lieber mal nachts ins Haus und klau die Karten aus der Truhe, gleich rechts hinter dem Eingang (Kombination: links, links, rechts, rechts, links, rechts).

Schläger Moe

Wer noch nicht bei der Miliz ist, bekommt von Moe an der Hafenkneipe ständig eins aufs Maul. Auf wundersame Weise ist der Bastard völlig handzahm, wenn man später die Klamotten der Miliz trägt.

GEH'N WIR HALT ZUR MILIZEI

Hab mich für 'ne Lehre bei Bosper entschieden und arbeite nun für Andres Miliz. Klar gibt's auch andere Wege, aber mit einem muss man ja anfangen.

Wo ist Peck?

Milizchef Andre hat Arbeit für mich, einer der Söldner namens Peck macht blau. War ja klar, Peck treibt sich im örtlichen Puff im ersten Stock herum, statt zu arbeiten. Er will, dass ich mein Maul darüber halte, wo ich ihn getroffen habe – muss ich mir noch überlegen. Erst mal zurück zu Andre und Meldung machen. Wenn ich bei der Wahrheit bleibe, gibt's 25 Punkte extra. Dafür ist Peck mies drauf und gibt mir nur ein rostiges Schwert. Dann also doch lieber Andre belügen, Peck rückt dann ein „Edles Schwert" raus (Stärke 30 nötig). Die Kiste kann man nachts übrigens problemlos knacken, da stört sich keiner dran (Kombination: rechts, links, rechts, links, links, rechts, rechts, rechts). Jetzt gönn ich mir erst mal einen Schluck in der Hafenkneipe, Arbeit macht durstig.

Kneipenvisite

Kardif, der speckige Barkeeper, steckt mir was von einem Typen, der sich hinterm Fischladen aufhält und mich unbedingt sprechen will. Der Junge nennt sich Attila und entpuppt sich als echte Nervensäge, weil er mir ans Leben will. Mist, das kommt davon, dass ich vorher Rengaru an die Miliz ausgeliefert habe. Egal, muss Attila eben auch abnibbeln. Kardif wird auch noch was von mir zu hören kriegen, beim nächsten Besuch in der Kneipe entschuldigt er sich mit 50 Erfahrungspunkten.

Ein Paket voller Kraut

Wieder in der Kaserne, hetzt mich Andre zum nächsten Fall. Ich soll das Drogenkraut aufspüren. Mortis in der Schmiede der Miliz ist die erste Infoquelle in diesem Fall. Die Spur führt in die Hafenkneipe. Kardif steckt mir, dass ein Söldner das Paket hatte. Ich schnüffel mal ein wenig im Lagerhaus herum, der Bandit da pöbelt mich sofort an. Kaum liegt



Beim Geschnetzel auf Alriks Hof müssen Sie gut aufpassen, nicht dass Sie aus Versehen einen der Bauern niederknüppeln.

er flach, finde ich in der Truhe dahinter das gesuchte Paket. Kehrt marsch zu Milizchef Andre.

Der Kraut-Handel

Boss Andre will noch mehr über die Krautsache wissen, also nochmal ins Hafenviertel, Kardif ist wie immer eine gute Quelle, die mich zu Meldor, dem Bodyguard vom Geldleiher, führt. Der schickt mich ins Bordell. Na, wenn das mal kein guter Auftrag ist! Diesmal hab ich auch genügend Gold dabei, um mich mit Nadja zu amüsieren. Die ist ihr Gold echt wert, bevor es aber ans Eingemachte geht, frag ich sie in ihrem Zimmer noch mal nach dem Kraut. Na also, Borka verkauft das Zeug vor der Tür. Natürlich verpetz ich nicht die süße Nadja, schließlich möchte man ja vielleicht noch mal ... Andre ist hocherfreut, wie ich den Fall gelöst habe.

Probleme auf Lobarts Hof

Zur Abwechslung hat Andre mal leichte Kost für mich. Auf Lobarts Feldern mümmeln bloß einige Feldräuber umher. Sobald die Biester die Beine nach oben strecken, ist die Sache erledigt. Lobart freut sich 'n Loch in den Bauch und Andre ist zufrieden mit mir.

DIE DIEBESGILDE

Diebesgesindel

Langsam wird es Zeit, den von Meersalz zerfressenen Schlüssel, den ich Attila abgenommen habe, zu benutzen. Bingo, beim Paddeln an der Hafenmauer treffe ich auf eine versteckte Tür. In dem Rattenloch von Kanalisation hält sich die Diebesgilde auf. Jesper hält dort Wache und führt mich zur Obermieze Cassia. Ob ich der Diebesgilde beitrete, muss ich mir noch überlegen. Anlegen kann ich mich noch nicht mit dem Gesindel, also sag ich erst mal Ja. Verpfeifen kann ich die Bande ja immer noch. Und sieh einer an, Jesper weiß auch was über Bospers gestohlenen Bogen. Für die Kiste brauch ich allerdings einen Dietrich (Kombination: rechts, rechts, links, links, rechts). Die Gilde verlangt fürs Schlösserknacken allerdings 300 Goldstücke. Thorben ist billiger und macht's schon für 200.

Constantinos Ring

Cassia hat einen ersten Auftrag für mich, sie will Constantinos Ring. Der Trankmischer ist echt 'ne taube Nuss. Am hellichten Tag reingeschlichen und mit 'nem Dietrich seine Truhe geknackt (Kombination: links, rechts, rechts, links, rechts). Den Klunker liefer ich bei Cassia ab, jetzt bin ich Mitglied bei der Gilde. Bevor ich die Gang bei Andre verpfeife, hör ich mir erst mal an, ob es noch andere lukrative Jobs gibt.

Die Blutkelche

Cassias zweite Aufgabe ist schon etwas aufwendiger. Die Kelche sind im oberen Viertel versteckt und allesamt wohl behütet. Um alle sechs Kelche zu finden, ist Taschendiebstahl Pflicht, außerdem ist ein Geschicklichkeitswert von 30 nötig.

Fundorte der Kelche

1. Gerbrandts Haus: im ersten Stock in der Truhe (Kombination: rechts, rechts, links, rechts, rechts, links).
2. Im Haus links von Salandriels Laden in der Truhe, der Schlüssel dafür liegt auf dem Kamin.
3. Im Haus von Lord Hagen, oben im Zimmer neben Cornelius auf dem Kaminsims
4. Im Haus von Lutero liegt ein Pfandbrief: Lehmar, der Geldsack, hat einen Blutkelch in seiner Truhe (Kombination: links, rechts, rechts, links, rechts).
5. Dem Richter klau ich 'nen Schlüssel aus der Tasche und benutz dann das Schild mit den gekreuzten Schwertern. Im Geheimraum ist die Truhe mit dem Kelch.
6. Dem ollen Valentino nehm ich auch den Schlüssel weg. In seinem Haus ist oben eine erloschene Lampe, die sich bewegen lässt. Damit wird unten eine Geheimnische geöffnet, in der sich der letzte Kelch befindet.

ZEIT FÜR EINEN AUSFLUG

Am Markt erzählt man sich ständig was von Banditen, also erkunde ich mal die Gegend und lande dabei auf Akils Bauernhof.

Bauer in Not

Bauersfrau Kati ist in Sorge um ihren Macker Akil, der von Banditen bedroht wird. Der Knecht auf dem Feld, Randolph, sichert mir zu, im Kampf zu helfen. Das reicht aber alles noch nicht. Die Jungs sind einfach zu gut. Aber Moment, am Osttor bot sich doch Mika an. Nix wie hin, die 10 Öcken berappt und schon kriegen die Banditos mächtig eins auf den Arsch. Da Bauern ohnehin knapp bei Kasse sind, frag ich erst gar nicht nach Gold. Gut so, denn das bringt 20 Punkte zusätzlich aufs Erfahrungskonto. Wer flink ist, schnappt sich im Gemetzel die Sachen der Leichen, bevor es die Bauern tun.

Leere den Krug in einem Zug

Nach dem Kampf mit den Banditen plaudere ich noch ein wenig mit Knecht Randolph. Er erzählt was übers Wettsaufen in der Kneipe „Zur toten Harpie", bei dem ein gewisser Rukhar tricksen soll. Betrüger kann ich nicht leiden, also biete ich an, Rukhar auflaufen zu lassen. In der Kneipe finde ich im oberen Stockwerk Wasserflaschen, eine davon müsste ich in Rukhars Truhe schmuggeln. Bloß wie da rankommen? Ich nehm mir in der Kneipe ein Zimmer (der Schlüssel passt übrigens für beide Zimmer) und penne

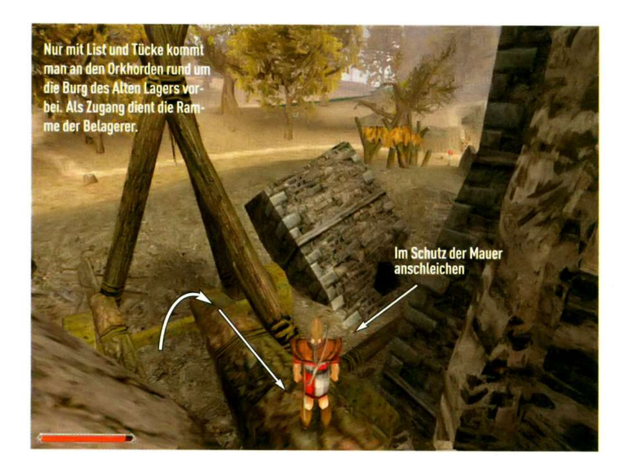


Auch wenn Sie noch so großen Durst haben, beim Wettsaufen zwischen Rukhor und Randolph bekommen Sie keinen einzigen Schluck ab.



Die Bergluft tut gut, außerdem führt der luftige Pfad prima an den Orkwachen vorbei, die entlang des Hauptfades im Minental auf den Helden lauern.

F G H



Nur mit List und Tücke kommt man an den Orkhorden rund um die Burg des Alten Lagers vorbei. Als Zugang dient die Ramme der Belagerer.

bis Mitternacht. Rukhar steht jetzt nicht mehr vor seiner Truhe und schon wandert das Wasser hinein. Jetzt schlag ich ihm 'ne Wette vor und setze die vollen 100 Gold. Randolph pump ich die 10 Gold Mindesteinsatz und dann wackle ich mit ihm zum Bierstemmen. Die Jungs hau'n sich jetzt ordentlich eins hinter die Binde und ich darf nicht dabei sein. Mist, muss ich mich eben zwei Tage lang in der Gegend herumtreiben. Erst wenn Wirt Orlan nicht mehr vor der Kneipe steht, ist die Sauferei vorbei.

Bruderzwist

Als ich wieder mal Randolph auf Akils Hof besuche, rede ich mit den Knechten Egill und Ehnim auf dem Feld. Die beiden haben einen an der Waffel, erst muss ich ihre Beschimpfungen hin und her tragen und dann hau'n die sich die Schädel ein. Immerhin bringt das 50 Erfahrungspunkte.

KHORINIS, DAS OBERE VIERTEL

Langsam fühl ich mich fit genug, um meiner Hauptaufgabe nachzugehen. Also ab ins Viertel der gut Betuchten in Khorinis.

Der Gärtner

Im oberen Viertel arbeitet in der Nähe des Rathauses ein Gärtner. Wegen des Grünonkels zahlt sich schon die Mitgliedschaft in der Diebesgilde aus. Steckt er mir doch, dass die reichen Wohnhäuser Geheimräume haben, die mit Schaltern geöffnet werden. Das verspricht doch fette Beute.

Lord Hagen

Endlich habe ich meine Audienz bei dem Paladinboss. Brav erzähle ich, was Xardas mir aufgetragen hat. Der Anführer der Blechheinis, Lord Hagen, riskiert 'ne dicke Lippe und will das Auge Innos erst rausrücken, wenn ich ihm einen Beweis für die Drachenexistenz bringe – war ja klar.

Zurück ins Minental

Ich soll also ins Minental und Garond in der Burg des Alten Lagers aufsuchen. Immer eins nach dem anderen. Dort soll es von Orks nur so wimmeln, da werd ich erst noch ein wenig trainieren müssen. Fernando will auch noch wissen, wie es um das Erz in der Mine steht. Zum Lohn gibt's einen magischen Ring. Der Heiler Vatras hat nun auch noch einen Job, das wird gleich mit erledigt. So kommt man auch mal zu den Pfaffen im Kloster. Isgaroth hängt tagsüber in dem Schrein vorm Kloster ab.

Dragomirs Armbrust

Beim Herumwandern treff ich den Jäger und Lehrer Dragomir. Der macht aber auch nichts umsonst. Erst will er seine Armbrust wiederhaben. Der seltsame Steinkreis, an dem er sie verloren hat, ist auf der Übersichtskarte eingezeichnet – das ist der einfache Teil. Der direkte Weg dorthin ist allerdings gespickt mit Wargen und Skeletten, also nichts für Anfänger. Wenigstens lassen sich die Truhen bei Dragomir problemlos öffnen.

Die rechte: rechts, links, links, rechts, links, links, rechts

Die linke: links, rechts, links, rechts

Grimbald

Bei dem vielen Gelatsche im Norden lassen sich jede Menger Scavenger, Lurker und Blutfliegen schlachten. Da kommt bei dem großen See der Jagdlehrer gerade recht. Die paar Snapper sind leicht geplättet. Grimbald lehrt einige Jagddisziplinen: Crawlerplatten und Zangen rausschneiden, Klauen hacken sowie das Ziehen von Blutfliegenflügeln und -stacheln. Jede Disziplin hat ihren stolzen Preis von 5 Gold.

Beweise

Mittlerweile hab ich Stufe 10 erreicht, also wage ich mich in den Minenpass vor. Super, die Wachen am Eingang stecken mir, dass dort überall Orks lauern. Mit denen lass ich mich aber nicht ein, sondern nehm im Hohlweg 'ne Abkürzung auf der linken Seite. Die führt über 'ne Steinbrücke und in einen alten Stollen. Auf der anderen Seite halt ich mich gleich wieder links. Den Weg kenn ich nur zu gut. Er führt ins Alte Lager. Auf dem Weg dahin lauert rechts ein Drachensnapper. Unten im Tal treff ich auf Jergan, der mich mit einer Nachricht für Oric ausstattet. Gut, dass ich ihn angequatscht habe, er gibt mir den Tipp, den Fluss zu nutzen, um in die Burg zu gelangen. Also schwimm ich bis zur Brücke und arbeite mich vorsichtig an die Mauer heran. Im Schweinsgalopp und mit Ork-Gesocks an den Fersen erreiche ich die hölzerne Belagerungsmaschine auf der Rückseite. Nix wie hochgeklettert an dem Ding und rein in die Burg.

Oric befindet sich im ersten Stock des Ritterhauses in der Burg. Die Nachricht über den Tod seines Bruders bringt 75 Erfahrungspunkte.

Schürfer und Erz

In der Burg treffe ich schließlich auf Garond. War ja klar, der gibt mir erst die Beweise, wenn ich für ihn 'nen Job erledigt habe. Bevor ich loszockle, schau ich bei Tandor vorbei. Er gibt mir nach 'ner kurzen Befragung eine der folgenden Waffen:

Nahkampf, Einhand
Steinbrecher
Sch. 35, St. 25, Wert 300

Nahkampf, Zweihand
Leichter Zweihänder
Sch. 32, St. 30, Wert 220

Fernkampf, Bogen
Jagdbogen
Sch. 30, Gesch. 30, Wert 250

Fernkampf, Armbrust
Leichte Armbrust
Sch. 40, Gesch. 25, Wert 300

Feierabend

So, mir reicht's, hab mir heut die Finger im Tagebuch wundgeschrieben und noch jede Menge zu tun. Fortsetzung folgt. Versprochen! STEFAN WEISS

UT 2003: Trick-Jumps

Mit freundlicher Unterstützung von inunreal.de haben wir für Sie die diversen Sprungtechniken zusammengetragen.

DIE SPRUNGTECHNIKEN:

Jump:

Dies ist ein ganz normaler Sprung ohne irgendwelche Extras. Oft wird er direkt nach einem Dodge ausgeführt, um noch ein bisschen weiter und höher zu kommen.

Lift Jump:

Wenn Sie einen nicht durchgehenden grünen Strich sehen, dann handelt es sich dabei um einen so genannten Lift Jump. Das heißt im Klartext, dass Sie sich in einen kleinen oder großen Lift begeben und – während dieser hochfährt – gleichzeitig springen. Dadurch akkumuliert sich die Geschwindigkeit des Fahrstuhles und die Ihres Sprunges: Ihr Kämpfer macht einen riesigen Satz.

Double Jump:

Direkt an einen normalen Jump können Sie einen Double Jump (Doppel-Sprung) anschließen. Vollführen Sie einen Sprung und drücken Sie auf dem Scheitelpunkt des Hopsers erneut die Sprungtaste. Dadurch machen Sie praktisch einen Sprung im Sprung und überwinden größere Distanzen.

Dodge Jump:

Das Dodgen kennen Sie vielleicht schon von anderen Spielen. Um zu dodgen, müssen Sie zweimal hintereinander eine Richtungstaste drücken. Dadurch machen Sie einen weiten Satz zur Seite. Gleichzeitig mit dem Dodgen sollten Sie einen Sprung machen, um eine größere Entfernung zu überwinden. Wegen der hohen Geschwindigkeit eines Dodges können Sie Anhöhen geradezu überfliegen.

Wall Jump:

Dieser Sprung erfordert einige Übung. Sie springen gegen eine Wand und machen sofort einen Dodge von der Wand weg. Dadurch stoßen Sie sich von der Wand ab und machen einen beachtlichen Hüpfer.

Shield Gun Jump:

Mit der Shield Gun können Sie mit etwas Übung eine besondere Sprungtechnik ausführen, die Sie allerdings ein paar Lebenspunkte kostet. Laden Sie hierzu den primären Schussmodus etwas auf und zielen Sie auf den Boden, direkt unter Ihnen. Lassen Sie nun die Schusstaste los, während Sie gleichzeitig die Sprungtaste drücken. Ihr Schützling macht einen beachtlichen Sprung, den Sie mit anderen Sprungtechniken kombinieren können.

Bio Rifle Jump:

Bei dem Bio Rifle Jump benutzen Sie die Explosion der auf den Boden liegenden oder an der Wand hängenden grünen Schleimblasen. Durch die Explosion erhalten Sie einen Stoß, der mit einem Shield Gun Jump verknüpft werden kann.

FLORIAN WEIDHASE/RALPH WOLLNER

TRICK-JUMPS powered by INUNREAL.DE

mit freundlicher Unterstützung von Damian „PolishFool" Sokol



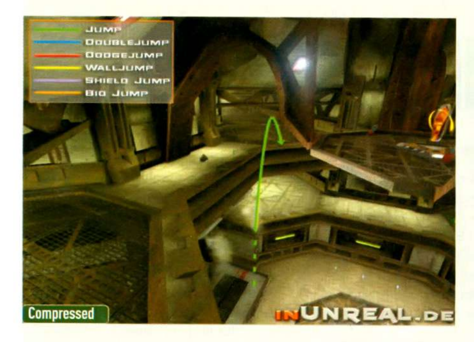


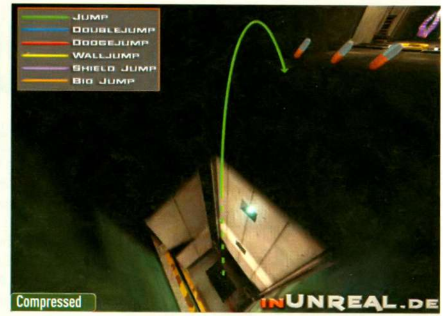









Jump
Doublejump
Dodgejump
Walljump
Shield Jump
Big Jump
Compressed
inUNREAL.de


Jump
Doublejump
Dodgejump
Walljump
Shield Jump
Big Jump
Compressed
inUNREAL.de


Jump
Doublejump
Dodgejump
Walljump
Shield Jump
Big Jump
Curse3
inUNREAL.de


Jump
Doublejump
Dodgejump
Walljump
Shield Jump
Big Jump
Flux2
inUNREAL.de


Jump
Doublejump
Dodgejump
Walljump
Shield Jump
Big Jump
Flux2
inUNREAL.de


Jump
Doublejump
Dodgejump
Walljump
Shield Jump
Big Jump
Insidious
inUNREAL.de


Jump
Doublejump
Dodgejump
Walljump
Shield Jump
Big Jump
Leviathan
inUNREAL.de


Jump
Doublejump
Dodgejump
Walljump
Shield Jump
Big Jump
Oceanic
inUNREAL.de

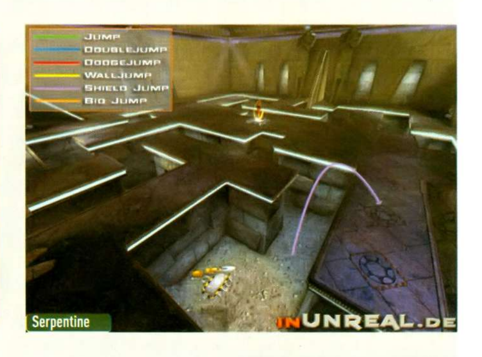










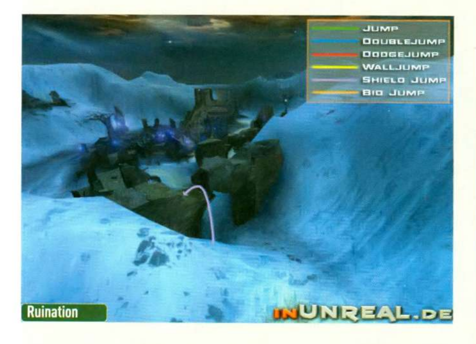


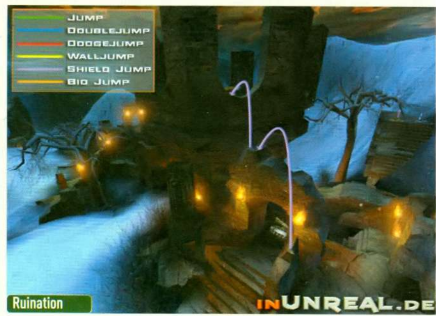
DOUBLE DOMINATION





T
U
V













CAPTURE THE FLAG






Verwenden Sie den Translokator, um die Items zu erreichen.
JUMP
DOUBLEJUMP
DODGEJUMP
WALLJUMP
SHIELD JUMP
BIG JUMP
Citadel
INUNREAL.DE


JUMP
DOUBLEJUMP
DODGEJUMP
WALLJUMP
SHIELD JUMP
BIG JUMP
Verwenden Sie den Translokator, um die Items zu erreichen.
Citadel
INUNREAL.DE

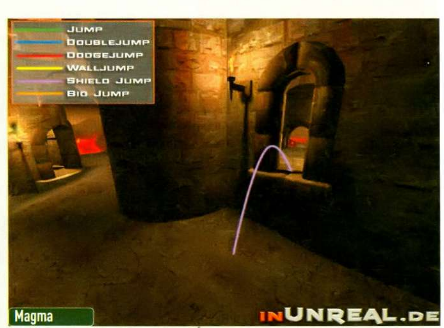

JUMP
DOUBLEJUMP
DODGEJUMP
WALLJUMP
SHIELD JUMP
BIG JUMP
December
INUNREAL.DE


JUMP
DOUBLEJUMP
DODGEJUMP
WALLJUMP
SHIELD JUMP
BIG JUMP
Geothermal
INUNREAL.DE


JUMP
DOUBLEJUMP
DODGEJUMP
WALLJUMP
SHIELD JUMP
BIG JUMP
Geothermal
INUNREAL.DE


JUMP
DOUBLEJUMP
DODGEJUMP
WALLJUMP
SHIELD JUMP
BIG JUMP
Lostfaith
INUNREAL.DE


JUMP
DOUBLEJUMP
DODGEJUMP
WALLJUMP
SHIELD JUMP
BIG JUMP
Verwenden Sie den Translokator, um den Redeemer zu erreichen.
Magma
INUNREAL.DE


JUMP
DOUBLEJUMP
DODGEJUMP
WALLJUMP
SHIELD JUMP
BIG JUMP
Magma
INUNREAL.DE

T U V



Maul



Maul



Orbital



Orbital

BOMBING RUN



Anubis



Disclosure



TwinTombs



TwinTombs

No One Lives Forever 2

Im knappen Rock und mit kessen Sprüchen auf den Lippen meldet sich Kätzchen Cate zurück zur Agentenhatz. Grund genug, Ihnen die smarte Lady in einer Komplettlösung näher zu bringen.

Agentenfrischlinge, aufgepasst:
Sie werden sich wahrscheinlich wundern, dass nicht alle Fundorte der Gegenstände erwähnt sind. Das würde Ihnen auch nichts bringen, denn viele der Gegenstände sind vom Programm zufällig verteilt. Wir vermitteln Ihnen daher in der Komplettlösung das richtige Spürnasenfeeling, wo Sie überall fündig werden können.

KAPITEL 1: CATE ARCHER MUSS STERBEN

Codename: Ist so eine Eingebung

Der Zettel am Brückenpfosten liefert den Hinweis: Sechs Seiten des Trainingshandbuchs sind hier versteckt. Die Zettel hängen an Pfosten und Bretterwänden herum.

Codename: Ich habe schlechte Neuigkeiten.

1. Arbeiten Sie sich durch das Ninja verseuchte Dorf. Achten Sie auf die offene Hütte hinter dem Tor, im Wandschrank finden Sie ein Zielfernrohr für Ihre Armbrust.

2. Der Code-Breaker ist links neben dem roten Getränkeautomat.



Arschkalt ist es hier in Russland. Sobald Sie den Treibstoff gemopst haben, machen Sie die Biege mit dem Schneeflitzer. Wenn man nur wüsste, wo's rausgeht – das Brett beim Tank lädt zum Sprung ein.

Die drei Briefkästen

1. Falls Sie die Dekodierzettel nicht finden, stellen Sie die Briefkästen an der Gebäudefront gegenüber vom Süßwarenladen so ein:

Grauer Briefkasten	Geschlossen
Roter Briefkasten	Offen
Blauer Briefkasten	Offen

2. Schleichen Sie sich nach dem Treffen mit Hatori-san wieder zur Hütte, in der Sie das Zielfernrohr gefunden haben. Dort hängt jetzt an einem Außenpfosten ein Zettel.

KAPITEL 2: LEB WOHL, SPIONIN

Codename: Der Spion ist da!

1. Gleich am Start finden Sie eine Notiz und ein Präsent (CT-180).

2. Den ersten Kreidepfeil, den Sie verwischen sollen, finden Sie gleich, wenn Sie im Hof nach Westen blicken.

3. Halten Sie sich südöstlich, am Ende der Straße ist der zweite Kreidepfeil.

4. Westlich führt ein Durchgang in einen Garten. Durch ein offenes Fenster klettern Sie in eine Holzhütte mit einigen Flaschen darin. Stoßen Sie die Flaschen um, lockt das Gegner herbei.

5. Nordwestlich davon können Sie ein weiteres Haus untersuchen, in der Regel ist dort mindestens ein Brief (unter dem Tisch) versteckt.

6. Weiter im Norden führt Sie ein Tor zum dritten Kreidepfeil.

7. Südöstlich in den Häusern lassen sich weitere Intelligence-Gegenstände aufstöbern. Achten Sie auf jeden Fall auf den Brief neben dem Bett.

8. Im nächsten großen Eckgebäude liegt das nächste der vier optionalen Schriftstücke in der Kommode.

9. Im südöstlichen Gebäude mit dem Alarmschild neben der Tür werden Sie erneut fündig. Die Hütte gegenüber hält ein weiteres Päckchen für Sie bereit.

10. Nehmen Sie vom Haupttor (im Osten) den Balken weg, das ist später Ihr Fluchtweg.

11. Schleichen Sie ums Haus und machen Sie vorsichtig durchs Fenster Ihren Schnappschuss. Kehren Sie danach zum Ausgangspunkt zurück.

KAPITEL 3: PROJEKT OMEGA

Codename: Willkommen in Sibirien!

1. Der zickige Pilot ist Ihre erste Infoquelle. Knacken Sie das Schloss und schmeißen Sie anschließend den Stromgenerator hinterm Haus an.

2. Stöbern Sie im Haus umher und betätigen Sie das Funkgerät im Hinterzimmer.

3. Achtung, nachdem Sie das Funkgerät benutzt haben, bekommen Sie ungebetenen Besuch.

4. Sprechen Sie wieder mit dem Piloten, er gibt Ihnen den Tipp, dass Sie im Norden bei den Russen Sprit ergattern können.

5. Marschieren Sie nach Norden. Achten Sie auf patrouillierende Russen am Eingang des Lagers. In die Wachstube dringen Sie am besten durch die Hintertür an der Südwand

Fünf goldene UNITY-Regeln

Egal, welche Spielweise Sie bevorzugen, einige Grundlagen sind für jeden Agenten lebenswichtig.

1. Lassen Sie neutralisierte Gegner nirgends einfach herumliegen. Setzen Sie das Spezialparfüm ein oder tragen Sie die Gefallenen in dunkle Kammern oder Gänge. Wichtig ist, dass die Körper außer Sichtweite von weiteren Patrouillen liegen.

2. H.A.R.M.-Anhänger haben die unangenehme Eigenschaft, immer wieder neu im Level zu erscheinen. Schlagen Sie sich daher aus dem Kopf, in jedem Level alle Gegner zu erledigen. Das ist nicht nötig und oft gar nicht umsetzbar, weil ständig „Nachschub" eintrifft.

3. Je mehr Intelligence-Gegenstände Sie finden, umso besser. Nehmen Sie sich die Zeit, nicht nur die Hauptziele einer Mission, sondern auch alle optionalen Aufträge zu erfüllen. Teilweise erhalten Sie optionale Ziele erst dann, wenn Sie gewisse Dokumente finden.

4. Durchstöbern Sie jedes Büro und jedes Möbelstück. Viele der Gegenstände sind zufällig verteilt. Behalten Sie dies im Hinterkopf, wenn Sie den nachfolgenden Agentenbericht von Cate lesen. Unter Umständen finden Sie selbst einige Gegenstände an anderen Stellen.

5. Verlassen Sie die Orte so, wie Sie sie vorgefunden haben. Eine offen gelassene Tür oder ein brennendes Licht kann bei den Gegnern leicht zum Alarm führen. Clevere Agenten nutzen diese Eigenschaft aus, um Gegner in fiese Hinterhalte zu locken.

M N O

ein. Durchs Fenster können Sie die Wachen gezielt ausschalten.

6. Tanken Sie mit dem Kanister das Schneemobil auf. Wenn Sie wieder zur Russenbasis fahren, sind dort neue Gegner vor Ort. Das Tor nach Norden bekommen Sie nicht auf – aus der Basis kommen Sie, wenn Sie mit dem Mobil über das Brett am Treibstofftank heizen und über die Mauer springen.

7. Überqueren Sie die Brücke und kriechen Sie ins Gebälk darunter. Sie finden drei rot markierte Sprengplätze. Achtung, einige Bretter sind brüchig. Treten Sie immer erst vorsichtig darauf, die morschen Holzwurmbrutstätten zerbröseln sofort.

8. Bemühen Sie sich nicht, die Bomben zu zünden, das geschieht später automatisch.

9. Fahren Sie zum Wachposten. Erledigen Sie die beiden Iwans und benutzen Sie eins der Schneemobile auf der anderen Seite der Schranke.

Codename: Immer nur Ärger

Nordöstlich vom Lkw führt eine verschneite Schlucht zum Funkturm. Fahren Sie aber zunächst die Straße weiter. Achten Sie auf die Abzweigung nach Norden. Heizen Sie den Hohlweg entlang und springen Sie über die Straße. Weiter geht die Fahrt, bei der Sie eine zweite Schlucht überspringen müssen. Kurze Zeit später erreichen Sie eine Jagdhütte. Dort war auch schon der Weihnachtsmann und hat Geschenke für Sie hinterlassen. Kehren Sie zur Schlucht zurück und fahren Sie Richtung Süden weiter.

Codename: Das Kraftwerk

1. Schleichen Sie den Waldpfad entlang und legen Sie die Russen schlafen. Das Scharfschützengewehr leistet dabei hervorragende Dienste.

2. Beim Kraftwerk halten sich Russen auf. Bleiben Sie geduldig und prägen Sie sich die Patrouillenwege ein. Ihre Bärenfallen sorgen hier für böse Überraschungen beim Gegner. Wem das zu lange dauert, der stürmt mit der AK im Anschlag die Anlage. Es gibt genug Deckung, um die Gegner sicher wegzufegen. Grasen Sie nach alter Agentenmanier alles ab und stecken Sie Ihre Nase in alle sich öffnenden Möbel. Sobald Sie einen Sprengsatz in der Baracke gefunden haben, rückt russischer Nachschub an. Den empfangen Sie am besten mit der Landessprache aus der AK.

Codename: Der Funkturm

Arbeiten Sie sich zum Funkturm hoch. Bringen Sie an dessem Fuß den Sprengsatz an. Zum Martini schlürfen bleibt jedoch keine Zeit, da Ihr Pilot von den Russen geschnappt wird. Keine Frage, dass der Rückweg obendrein noch mit neuen Gegnern verseucht ist. Der Pilot wird im Lagerraum gefangen gehalten. Sobald er befreit ist, geben Sie ihm Feuerschutz. Er wird sich mehrere Male verstecken und Sie bitten, die Gegend zu säubern. Rechnen Sie dabei immer mit Angriffen aus westlicher Richtung. Zeit, zur Datscha zurückzukehren.

KAPITEL 4: AGENTIN IN GEHEIMER MISSION

Codename: Äußerer Hof

1. Dringen Sie durch den Bunkereingang in die Anlage. Die Stahltür am Ende schweißen Sie an den beiden Riegeln links auf.

2. An der Nordmauer ist eine Lücke im Zaun, durch die Sie schlüpfen. Steigen Sie durch ein Fenster in die Kantine ein. An der Pinnwand hängt ein Intelligence-Zettel.

3. Plündern Sie danach das Barackengebäude schräg gegenüber. Dort sollte sich ein Sprengsatz befinden, den Sie schon mal am Tor anbringen.

4. Schleichen Sie hinter dem offenen Tor sofort nach Westen in die dunkle Gasse. Am Ende der Hausfront lässt sich ein Fenster öffnen.

5. Locken Sie mithilfe der Lichtschalter oder durch Lärmen möglichst viele Wachen an und stapeln Sie die Gesellen im Gebäude. Trickreich ist es, wenn Sie zum Beispiel direkt in die Türrahmen Bärenfallen auslegen und die reintappenden Opfer mit gezieltem Kopfschuss aus dem Verkehr schaffen.

6. Ins Waschgebäude auf der Ostseite kriechen Sie durch das Loch in der Südwand; ziehen Sie dazu das Brett beiseite.

7. Im Nordwesten befinden sich die Tanks, die Sie in die Luft jagen können. Ein Sprengsatz dafür befindet sich in der Regel im Gebäude daneben.

Codename: Das alte Archivgebäude

1. Zwei plaudernde Iwans und eine Wache, die sich von rechts nähert. Dies ist eine gute Gelegenheit, einmal Ihr explosives Kätzchen einzusetzen. Die Detonation erledigt den ersten Gegner und lockt die anderen beiden herbei. Zwei gut gezielte Schüsse, zwei Probleme weniger.

2. Stöbern Sie zuerst im Erdgeschoss umher. Da ständig neue Wachen ankommen, halten Sie sich nicht zu lange mit Kämpfen auf. In der Nordostecke finden Sie einen Lastenaufzug. Klettern Sie dort die Kisten hoch und öffnen Sie die Luke zur nächsten Etage. Achten Sie auf die Wachstube, dass der dortige Soldat keinen Alarm schlägt. Der Gang nach Nordosten führt in den nächsten Abschnitt (Innenhof).

3. Sehen Sie sich aber zuerst weiter um. Im zweiten Stock treffen Sie eine schlafende Wache auf einem Stuhl an. Im gleichen Raum befindet sich ein Wandsafe. Den Code dafür finden Sie erst später im Abschnitt Hauptarchivgebäude.

4. Unten im Keller des Gebäudes befindet sich der Generator für den elektrischen Zaun, den Sie mit Zucker sabotieren müssen.



Es ist zwar kein Bär in der Bärenfalle, aber Hauptsache, der Typ ist außer Gefecht.



Mensch, ohne Fielmann-Brille findet man hier aber auch fast gar keinen Sprengplatz.



Schneegehopse die Zweite. Na, wenn's dem Frohsinn dient, soll's Recht sein.

Versuchen Sie erst gar nicht, an dem blauen Auto vorbeizulaufen, sondern biegen Sie ab.

Codename: Innenhof

1. Gleich hinter der Doppeltür ist eine Kamera angebracht, also Vorsicht! In der dunklen Ecke im Süden am Turm gibt es hinter dem Kistenstapel ein gutes Versteck. Schalten Sie die Wache auf dem Turm aus und spurten Sie hinüber in das Küchengebäude. Achten Sie auf den Gastank – auf dessen Rückseite müssen Sie noch einen Sprengsatz anbringen. Im Wandschrank der Küche finden Sie Zucker für den Generator im Keller.

2. Nördlich der Kantine ist eine Baracke mit etlichen Kisten. Passen Sie auf, sich beim Stöbern nicht von den Wachen erwischen zu lassen.

3. Auf dem nördlichen Turm hockt ein Scharfschütze und eine Kamera auf der Mauer macht Ihnen ebenfalls das Leben schwer. Durchsuchen Sie die Räume im Westen nach einem Sprengsatz für den Tank bei der Kantine. Sobald die Bombe scharf gemacht ist, schleichen Sie weiter nach Norden durch das Tor, links neben der Kamera.

4. Halten Sie sich links und steigen Sie in die Hütte mit dem weiß gekittelten Wissenschaftler ein. Beobachten Sie durch die Türfenster die Wachen im Norden und schleichen Sie sich in einem günstigen Moment vorbei. Sie erreichen den rückseitigen Kellereingang.

Codename: Der Keller

1. Die Wache am Ende des Gangs schnarcht fröhlich vor sich hin, vermeiden Sie also Lärm. Hier patrouillieren jede Menge Sowjets, lassen Sie also keine Gegner offen in den Fluren liegen. Nutzen Sie die Deckung der Lagerräume und arbeiten Sie sich Richtung Osten vor. Sie sollten dabei in einem der Regale eine Röhre für den M9-Datenprozessor finden.

2. Hinter dem Büro mit dem Alarm ist eine Kamera an der Wand angebracht. Untersuchen Sie das Büro und lassen Sie die Leichen am besten mit dem berühmten „Parfüm" verschwinden. In einem der Aktenschränke finden Sie ein Foto von Nikolai Zhukov, den Sie daraufhin liquidieren sollen (optional). Am Ende des Gangs erreichen Sie das Treppenhaus.

Codename: Hauptarchivgebäude

1. Nehmen Sie sich zuerst den Speisesaal im Westen vor. Im Foyer etwas weiter östlich ist es ratsam, die Kamera mit der Spezialmunition zu deaktivieren. Danach können Sie in aller Ruhe die Akten durchschnüffeln, die beiden Weißkittel halten Sie nicht dabei auf.

2. In einem der Büros finden Sie General Zhukov, Grundrisspläne sowie Zusatzinformationen über Anatoli. Wenn Sie mit dem ersten Stock fertig sind, begeben Sie sich einen Stock höher.

3. Im zweiten Stock ist der M9-Sicherheitscode versteckt. Damit haben Sie alle benötigten Teile, um das M9 im ersten Stock in Betrieb zu nehmen.

4. Im neu zugänglichen Stockwerk benötigen Sie noch den Projekt-Omega-Code, der in einem der Büros versteckt ist. Sobald Sie die Daten eingesackt haben, können Sie auf die Tarnung pfeifen und im Eilmarsch zurücksprinten. Suchen Sie im ersten Stock die Wäscherei auf und springen Sie in den Wäscheschacht.

KAPITEL 5: NACHTFLUG

Codename: Der Keller

Schießen Sie sich den Rückweg mit starrer Waffengewalt frei. Erinnern Sie sich an den Treibstofftank neben der Kantine, wo Sie den Sprengsatz angebracht haben. Die Bombe zündet jetzt und sprengt ein Loch in die angrenzende Mauer.

Codename: Äußerer Hof

Kämpfen Sie sich zum Treibstofflager durch, dort wartet ein Schneemobil nebst Sprengsatz auf Sie. Düsen Sie nach Süden und springen Sie über die Schneewehe nach draußen.

Codename: Überraschung, Überraschung

1. Sobald der Countdown an der großen Brücke beginnt, suchen Sie zunächst Deckung. Speichern Sie danach unbedingt ab, bevor Sie mit dem Schneemobil Ihren waghalsigen Sprung über die zerstörte Brücke wagen.

2. Säubern Sie die Gegend um die Hütte von H.A.R.M.-Einheiten. Ihr Pilot wird im Kabuff unter der Treppe festgehalten. Schenken Sie dem Flieger heißen Kaffee ein, erst danach geht's weiter. Beeilen Sie sich, am Flugzeug haftet schon ein Sprengsatz, also schnell die Wachen ausgeknipst und das explosive Ding entschärft.

KAPITEL 6: TAGEBUCH EINES DOPPELAGENTEN

Codename: Das Haus, in dem Melvin wohnte.

1. Durchsuchen Sie gründlich den Keller und das Haus, Sie finden sechs Audiokassetten, Batterien und diverse Schriftstücke über Blitzny.

2. Im Esszimmer finden Sie einen Kassettenspieler, den Sie gleich füttern.

3. Gehen Sie anschließend wieder in den Keller und nehmen Sie das bunte Poster von der Wand. Setzen Sie die Batterien ein und schwupps erhalten Sie Zutritt zu Blitznys Geheimraum.

4. Sobald Sie das letzte Schriftstück gefunden haben, erhalten Sie Besuch aus Fernost. Kämpfen Sie sich zum Obergeschoss durch und flüchten Sie aus dem Fenster neben den Staubsaugern.

Codename: Aufkommender Sturm

Gar nicht lange stehen bleiben – fliehen Sie nach Süden. Biegen Sie vor dem blauen Auto nach links ab und flitzen Sie durch den Zaun nach Osten weiter.

Codename: Tornado-Gefahr

Bewahren Sie einen klaren Kopf – auch dann, wenn es um Sie herum tost und braust. Es tauchen ständig



Die Einbauküche ist nur noch Schrott. In den Schubladen liegt aber noch das eine oder andere Intelligence-Item.

neue Ninjas auf, die Sie abwehren müssen. Nach ein paar Minuten erscheint Isako auf dem Campingplatz. Sobald Sie ihr genug Schaden zugefügt haben, verschwindet die Dame im Gebäude östlich vom blauen Auto.

Codename: Weggetragen

Meisterin Isako will Ihnen an die Wäsche. Wehren Sie sich am besten mit dem Katana gegen die Kriegerin. Postieren Sie sich in einer Ecke, damit Isako Ihnen nicht in den Rücken fallen kann. Bleiben Sie vor allem von der Tür fern, da Sie sonst schnell in den Wirbelsturm gezogen werden.

KAPITEL 7: FALSCHES SPIEL

Codename: Das Passwort

1. Schleichen Sie in Richtung Süden. Achten Sie auf den Mann beim Carnation Shoppe. Er hat eine Nachricht von Kamal für Sie.

2. Im Nordosten treffen Sie Harij. Er lässt Sie durch das Tor, wenn Sie 50 Rupien auftreiben.

3. In den Gassen südlich davon lehnt an einer Kellertreppe das Schild Anil Products. Dringen Sie mit gezückter Waffe in das Gebäude ein. Sie finden dort Beweisstücke.

4. Marschieren Sie wieder in Richtung Start und weiter nach Norden. Kamal wartet vor dem Restaurant auf Sie. Er gibt Ihnen eine Karte und das Geld, mit dem Sie Harij bezahlen können.

5. Weitere Anweisungen finden Sie in der blauen Zeitungsbox links neben dem Gewürzverkäufer. Warten Sie, bis Malpani vorbeischlendert. Als Profiagentin schleichen Sie natürlich hinterher, statt ihn einfach umzupusten (geht aber auch). Sie müssen vor Malpani im Hotel (in der Nähe des Kamal-Treffpunkts) ankommen und die Wanze anbringen. Verstecken Sie sich in der Nische beim Bett und warten Sie ab. Sobald sich Malpani aufs Ohr legt, knipsen Sie ihn aus und nehmen sich seine Schlüssel. Damit lässt sich der Safe öffnen. Auch wenn Sie das Passwort schon durch das Abhören erfahren, lohnt sich das Knacken des Safes (gibt noch mal Extra-Skill-Punkte).

6. Mit dem Passwort gehen Sie wieder in den Stadtteil mit der Zeitungsbox. Am Ende der Gasse ist linker Hand das gelbe Zielgebäude.

Codename: Eine Abhörwanze anbringen

1. Durchsuchen Sie erst mal alle Büros und Tische auf der Etage. Die Wachen behelligen Sie zunächst nicht dabei. In der Toilette steigen Sie aus dem Fenster in den Innenhof. Jetzt leistet die Münze gute Dienste, um die Wache in die Irre zu locken. Linker Hand befindet sich der Zugang zum Gebäude, in das Sie reinkommen müssen.

2. Schleichen Sie in die Vorhalle. Am wichtigsten ist die Wache oben auf dem Gang. Sobald sie nach rechts weggeht, flitzen Sie hoch und gehen sofort ins nächste Büro. Lassen Sie die Tür offen und verstecken Sie sich geduckt hinter dem Schreibtisch in der Ecke. Die Wache wird das Zimmer inspizieren und dann wieder verlassen. Warten Sie, bis der Indy nach rechts weggeht und schleichen Sie den Gang nach links zur Doppeltür. Dort bringen Sie die Wanze an. Verstecken Sie sich hinter der Stellwand und hören Sie dann das Gespräch ab.

Codename: Gesucht

1. Schleichen Sie sofort links herum, dort hängt ein Polizist gerade einen Steckbrief auf. Versuchen Sie, den Polizisten auf den Fersen zu bleiben – so gelangen Sie am schnellsten zu den Steckbriefen. Achten Sie auch auf blaue Zeitungskästen und herumliegende Briefe (Intelligence-Gegenstände).

2. Nachdem Sie Kamal erneut kontaktiert haben, suchen Sie das Kino auf. Östlich davon finden Sie die gesuchte Telefonzelle. Der Hintereingang des Kinos ist an dessen Westseite.

Codename: Böse Allianz

1. Hier dürfen Sie wieder die Waffen sprechen lassen. Das ist auch dringend nötig, angesichts der vielen Gegner. Klettern Sie gleich links neben der Tür die Leiter hoch und schalten Sie aus der Deckung heraus die Wachen aus. Oben sehen Sie auch gleich den ersten Sprengplatz.

2. Schleichen Sie dann vorsichtig rechts die Treppe hinab. Unten finden Sie einen weiteren Sprengplatz im Heizungsraum sowie die Sprengsätze in einem der Zimmer.

3. Erkunden Sie den Rest des Kinos. Im Vorführungsraum platzieren Sie den dritten Sprengsatz, in der Kammer daneben befindet sich der Safe. Wenn Sie den blauen Umschlag im Keller schon gefunden haben, lässt sich der Safe öffnen.

4. Im Kinosaal ist in der ersten Reihe ein Stuhl hochgeklappt. Drücken Sie ihn runter, um den geheimen Filmraum zu öffnen.

KAPITEL 8: DIE KUNST DES VERBRECHENS

Codename: Der Tresor

1. Schleichen Sie in den Hof zurück. Dort liegt jetzt ein Päckchen in der Nische im Norden.

2. Im Gebäude mit Kamal finden Sie schon mal zwei Telefone zum Verwanzen. Sein Hinweis, sich die Hände mit heißem Wasser zu waschen, heißt nichts anderes, als im Hauptgebäude mal das stille Örtchen aufzusuchen. Dort hat er ein Päckchen auf einer Toilette versteckt.

3. In der Nähe des elektronisch verriegelten Gitters befindet sich das dritte Telefon (Büro im Osten).

4. Unten angekommen, deaktivieren Sie die Kamera und die Wache mit Ihrer Spezialpistole. Achten Sie dabei auf die zweite Wache, die von Südwesten die Halle betritt.

5. Schauen Sie in der Halle an die Decke. Betreten Sie nur ganz kurz die erste Bodenplatte und dann sofort wieder raus. Sobald die tödlichen Dornen wieder hochgezogen werden, spurten Sie durch die gesamte Halle.

6. Knacken Sie das Schloss zur Kammer dahinter und nehmen Sie alles mit, was nicht niet-und nagelfest ist.

7. Den Rückweg absolvieren Sie ganz nach dem Motto „All Guns Blazing". Verlassen Sie das Gelände durch die kleine Holztür im Innenhof (Nordosten).

Codename: Unsichtbare Wände

1. Blicken Sie hoch und schweißen Sie den Käfig auf.
2. Sobald Armstrong versucht, die Tür aufzubrechen, blicken Sie in die entgegengesetzte Richtung. Wie aus dem Nichts tauchen dort zwei Pantomimen-Gegner auf.
3. Im Obergeschoss verbinden zwei Planken zwei Fenster miteinander. Kriechen Sie dort hinüber. Aus einem Fenster mit Blick nach Norden springen Sie in den Hof mit den Zirkuswagen. Nachdem Sie den Balken weggenommen haben, hinter dem Armstrong festsitzt, strömen von Norden und Osten mehrere Wellen Pantomimen heran. Armstrong benötigt eine Weile Feuerschutz, bis er das große Tor im Westen geöffnet hat.

Codename: Die Flucht

Halten Sie sich nicht lange mit dem kleinen Obermotz auf, sondern halten Sie Ausschau nach den Pantomimen. Sie müssen einfach lange genug durchhalten, bis eine Zwischensequenz die Mission beendet. Je nachdem wie gut Sie treffen, kann der Kurs, den Armstrong einschlägt, variieren. Achten Sie auch auf Intelligence-Gegenstände, die Sie entlang der Strecke abgreifen können.

KAPITEL 9: EISSTATION BOSHEIT

Codename: Antarktis

1. Nachdem Sie den Bombenplatz bei den Gasflaschen erreicht haben, krabbeln Sie über die umgestürzten Möbel weiter hinten im Gang. Im Schrank finden Sie einen Schraubenschlüssel.
2. Benutzen Sie das Werkzeug an der Gasleitung, damit Sie unbeschadet den Raum links davon betreten können. Schnappen Sie sich die Batterie und setzen Sie diese im Schaltkasten im Raum gegenüber ein.
3. Dekodieren Sie nun den Verschluss an der Gittertür im Nordosten. Westlich vom Speisesaal ist der Ausgang zum Hof. Im Gebäude gegenüber knacken Sie den nächsten Mechanismus. Hinter der nun offenen Tür finden Sie im Regal rechts einen Schlüsselbund.
4. Im hinteren Büro finden Sie die gesuchten Unterlagen. Bleiben Sie ruhig im Raum stehen. Draußen bricht ein Supersoldat durch die Wand. Warten Sie, bis er sich entfernt und gehen Sie durch das Loch in der Mauer. Gleich rechts führt ein Rohr nach oben.
5. Wieder im Hof, gehen Sie schnell die große Holztreppe hoch. Benutzen Sie den Schlüsselbund und greifen Sie sich den Türknopf.
6. Mit dem Türknopf öffnen Sie die Kammer auf der Südseite des Hofs. Holen Sie sich dort die Sprengsätze, die Platzierungsorte kennen Sie bereits. Nach der ersten Sprengung arbeiten Sie sich zum Raum zurück, in dem Sie die Batterie gefunden haben.
7. Das Lager links davon ist jetzt offen, greifen Sie sich die Kabeltrommel. Reparieren Sie damit die defekte Gittertür. Jetzt können Sie den Sprengsatz bei den Gasflaschen anbringen.

KAPITEL 10: KALIS FLUCH

Codename: Testgebiet

1. Platzieren Sie den Sprengsatz an der Hauswand links. Flitzen Sie am ersten Supersoldaten vorbei und schießen Sie das Tor auf, damit der Zivilist flüchten kann.
2. Laufen Sie beim zweiten Zivilisten durch das Tor weiter und erledigen Sie die indischen Wachen. Schnappen Sie sich den Eimer und flitzen damit nach Süden durch das Tor. Füllen Sie den Eimer mit Wasser aus dem Hahn. Löschen Sie die Flammen beim eingeschlossenen Zivilisten am Tor.
3. Füllen Sie danach gleich wieder den Eimer auf. In einer Gasse im Norden wartet der dritte Curry-Fan auf seine Rettung.
4. Eilen Sie erneut zum Wasserhahn und folgen Sie mit dem gefüllten Eimer der Gasse beim dritten Zivi nach Osten. Löschen Sie das Feuer im Norden beim umgestürzten Schrank und zwängen Sie sich daran vorbei.
5. Folgen Sie der Straße, auf der linken Seite finden Sie wieder einen Wasserhahn. Löschen Sie das letzte Feuer und befreien damit den Zivilisten.

KAPITEL 11: EINDRINGLINGE

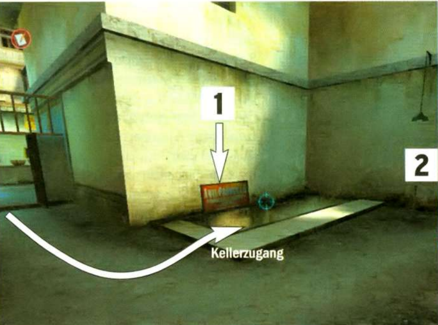
Codename: UNITY Hauptquartier

1. Dr. Schenkers Brille finden Sie unten in der Cafeteria. Schnappen Sie sich auch die übrige Ausrüstung. Sofort danach wird UNITY angegriffen. Wehren Sie die Pantomimen ab und überbrücken Sie die Gittertüren.
2. Drei Sprengsätze finden Sie im ersten Stock. Die vierte Bombe befindet sich im Eingangsbereich unter dem UNITY-Globus.
3. Aktivieren Sie die Energiezufuhr im Sicherheitsbüro im zweiten Stock.
4. Dr. Schenker finden Sie im Erdgeschoss, gegenüber den Toiletten im Büro, nordwestlich vom UNITY-Globus.

KAPITEL 12: UNTER WASSER

Codename: U-Boot-Anlegestelle

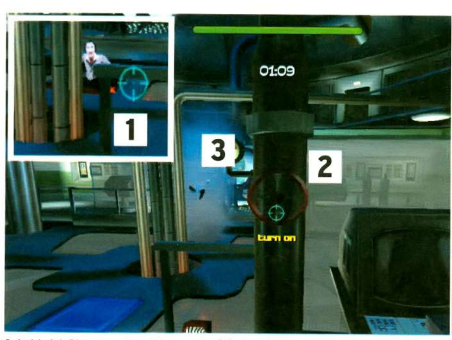
1. Tauchen Sie ins U-Bootbecken ein, unten finden Sie ein UNITY-Päckchen.
2. Am Nordwestende des Beckens finden Sie auf einem Schreibtisch den Schlüssel für den Kran vor. Fahren Sie mit dem Kran zur anderen Seite der Halle.
3. Arbeiten Sie sich durch die Gänge und Räume auf der Ebene der Schaltzentrale. Vorsicht, vor der Wachstube ist eine Kamera an der Decke.



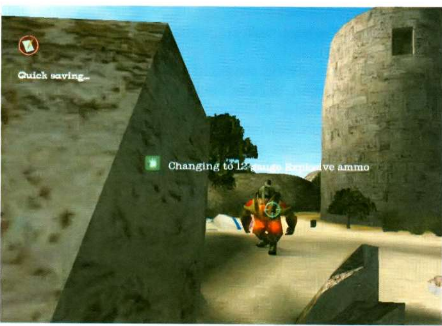
Das Schild (1) macht neugierig. Richtig – die Treppe runter geht es in den Keller. Achten Sie auf den Wasserhahn (2). Der wird später noch sehr wichtig.



Haben Sie sich auch schon gefragt, wo zum Henker der geheime Filmraum im indischen Kino ist? Klappen Sie einfach die Sitzfläche des gezeigten Stuhls (1) runter.



Sobald sich Pierre an einer Klappe zeigt (1), drehen Sie das passende Ventil (2). Schon schwebt der Knirps (3) im heißen Dampf: Feuer frei!



Fettie will Ihnen an den Kragen. Das wird ihm gleich vergehen, wenn Sie die Schrotwumme mit der Explosivmunition laden. Das gibt ein hübsches Feuerwerk.

Codename: Kommandodeck

1. Geradewegs die Treppe hoch hängt wieder eine Kamera, die Sie deaktivieren.

2. Wenn Sie am Fuß der Treppe nach links oder rechts gehen, finden Sie je einen Zugang zum Lüftungsschacht. So umgehen Sie die Patrouillen und können unbemerkt die Ebene erkunden. Die Wachroboter erledigen Sie mit der Elektromunition für die Spezialpistole.

3. Begeben Sie sich eine Etage höher zum Supercomputer-Raum. Ohne Handbuch lässt sich das Teil allerdings nicht bedienen. Gehen Sie vom Computerraum aus nach rechts weiter bis zur Nische mit der Sprechanlage. Das Formular finden Sie auf der gleichen Ebene, meistens im großen Kontrollraum.

4. Geben Sie das Formular bei der Sprechanlage ein, Sie erhalten eine Sicherheitskarte. Damit bekommen Sie Zugang zum verschlossenen Büro eine Etage tiefer. Holen Sie sich dort das Handbuch.

5. Pech gehabt, der Supercomputer teilt Ihnen mit, dass das Handbuch veraltet ist. Bei der Sprechanlage finden Sie einen Zettel von Spencer. Suchen Sie ihn in der unteren Etage. Er ist entweder im Aufenthaltsraum oder in der Toilette. Nehmen Sie ihm die Sicherheitskarte ab. Öffnen Sie damit die verschlossene Tür im zweiten Stock. Dort finden Sie das richtige Manual für den Supercomputer.

6. In der ersten Etage ist jetzt die verschlossene Tür bei der zweiten Sicherheitskamera offen.

KAPITEL 13: SCHRECKEN IN DER TIEFE

Codename: Armstrong in Gefahr

Konzentrieren Sie sich auf Pierre. Blicken Sie durch den Glasboden, um zu sehen, bei welcher Luke er hochschnellt. Wenn Sie das entsprechend farbige Ventil drehen, wird Pierre hochgeworfen und verweilt in der Luft. Feuern Sie jetzt auf ihn. Armstrong wird dann automatisch aus der Kapsel befreit.

Codename: Der Teufel und das blaue Meer

1. Bevor Sie die Leiter hochklettern, achten Sie auf die Türkarte auf dem Schreibtisch. Sie brauchen das Kärtchen für das Sicherheitsbüro.

2. In der gefluteten Kammer tauchen Sie durch den Gang, am Ende schweißen Sie die Kette an den Gasflaschen durch.

Codename: Achtung! Feuer!

1. Auf dem Metallsteg, über der Gasflamme ist der Hebel, um das flammende Gas abzustellen. Kriechen Sie durch den Gang.

2. Benutzen Sie den zweiten Luftschacht auf der anderen Seite des Gangs. Bei der flammenden Gasleitung krabbeln Sie ganz links an der Wand unter dem Gitter durch.

3. Wenn Sie den H.A.R.M.-Zettel über die Fluchtkapsel gefunden haben, gehen Sie zur Figur im Gang und ziehen daran.

KAPITEL 14: ENDSPIEL

Codename: Dressierte Menschen

1. Sobald die Luke aufgeht, springen Sie blitzschnell raus. Schnappen Sie sich die erstbeste Waffe und erledigen Sie die H.A.R.M.-Wachen.

2. Oben auf dem Steg finden Sie eine Aktentasche (optionales Ziel). Augen auf bei den Paletten. Dort liegt in der Regel der „Public Relations Plan" (optionales Ziel).

3. Im Norden der Felsgänge ist eine verschlossene Doppeltür. Merken Sie sich diese Stelle vor.

4. Bei der Lavagrube führt der rechte Pfad zum Mainframe-Computer. Sprengen Sie das Teil in die Luft.

5. Der linke Pfad führt zum Generator. Bringen Sie dort den zweiten Sprengsatz an und vergessen Sie nicht, das Päckchen mit dem Missile-Launcher mitzunehmen.

6. Zurück zur Doppeltür am Anfang des Levels. Der Weg dahin ist allerdings gespickt mit Wachen.

Codename: Süße Rache

Sobald Vulkov seine Rede schwingt, gehen Sie hinter einem der seitlichen Felsen in Deckung. Lassen Sie ihn auf sich zukommen. Die Deckung reicht, um seinen Raketen auszuweichen und ihn mit schnellen Salven aus der Maschinenpistole zu erledigen.

Codename: Isakos Schuld

Konzentrieren Sie Ihr Feuer auf Isako und laufen Sie dabei durch den Level, um alle Päckchen und Gegenstände einzusammeln. Das Nervigste an diesem Kampf sind die ständig neu eintrudelnden Ninja-Mädels.

KAPITEL 15: PRÄVENTIVSCHLAG

Codename: Das Schicksal von Khios

1. In den Ruinen liegen Päckchen für Sie bereit, unter anderem mit einem Scharfschützengewehr und dem Micro-Missile-Werfer gefüllt.

2. Kämpfen Sie sich den Pfad zum Fallschirm hinunter. Dort warten die ersten Supersoldaten auf Sie. Holen Sie sich die Spezialmunition für Ihre CT-180 sowie den Sprengsatz.

3. Feuern Sie am besten mit der Schrotflinte auf die Supersoldaten. Sobald sie qualmen, feuern Sie eine der ASSS-Patronen auf die Mutanten. Halten Sie etwas Abstand, da die Monster gehörigen Flächenschaden beim Ableben hinterlassen.

4. Sprengen Sie den Felsen und arbeiten Sie sich zur Festung hoch. Sind alle Supersoldaten Geschichte, marschieren Sie zum Startpunkt zurück.

5. Bearbeiten Sie den Supersoldaten-Leutnant möglichst von der Seite oder von hinten mit der Schrotflinte. In Sekundenschnelle ist der Obermotz am qualmen. Mit der ASSS-Kugel schicken Sie ihn in die Hölle – Welt gerettet! STEFAN WEISS

Fußballmanager 2003

Direkt von der deutschen Entwicklerabteilung von EA Sports in Köln finden Sie auf den folgenden Seiten jede Menge Kniffe zum neuen Fußballmanager 2003.

Neue Bonuskombinationen

Gegenüber dem *FM 2002* wurden weitere Bonuskombinationen ergänzt (insgesamt gibt es jetzt weit über 50). Insbesondere für Abwehrspieler bieten sich neue Möglichkeiten. Orange hervorgehobene Eigenschaften Ihrer Spieler bei den Trainingszielen zeigen übrigens an, dass beim Erlernen einer Fähigkeit ein Bonus winkt.

Kettenhund	Zweikampf +2, Einstellung +2, Kopfball +1, Antritt +1	+1,5 (wenn Manndeckung wirksam)
Turm in der Schlacht	Kopfball +2, Einstellung +2, Führung +2	+2 (wenn Abwehrspieler)
Panther	Reflexe +2, Flugparaden +2	+1,5 (wenn Torwart)
Krake	Strafraumbeherrschung +1, Mann gegen Mann +1	+1 (wenn Torwart)
Fahnenstange	Def. Zweikampf -1, Schnelligkeit oder Antritt -1	-1 (wenn Feldspieler)
Methusalem	Spieler ist >36 Jahre alt	-0,5 (wenn Feldspieler)
Nesthäkchen	Spieler ist <19 Jahre alt	+0,5
Tornado	Schnelligkeit +2, Antritt +2, Dribbling +2, Einstellung +2	+2,5 (wenn Mittelfeld oder Stürmer)

Tastatursteuerung

Nicht nur im 3D-Spiel können Sie den *FM 2003* über die Tastatur steuern. Die folgenden Tasten können auch im Hauptmenü verwendet werden, um schnell zu den einzelnen Menüpunkten zu gelangen:

1 - News	q - Mitarbeiter
2 - Aufstellung	w - Eintritt und Stadion
3 - Taktik	e - Bandenwerbung
4 - Training	r - Vereinsgelände
5 - Jugendteam	t - Fanartikel
6 - Spielerkader	z - Kalender
7 - Beobachtungsliste	u - Statistiken
8 - Scouts	i - Karriere
9 - Transferliste	o - Optionen
0 - Finanzen	

Wenn Sie bei geöffnetem Menü die Shift-Taste gedrückt halten, können Sie zwischen den Menüpunkten wechseln, ohne dass sich das Menü schließt. Vor allem wenn Sie am Anfang noch unsicher sind, hinter welchem Menüpunkt sich eine bestimmte Funktion befindet, können Sie so schnell auf die Suche gehen. Im Zweifelsfall gibt es auch immer noch das Büro.

Spielern eine Rolle versprechen

Während der Verhandlungen mit einem Spieler kann man diesem eine bestimmte Rolle im Team versprechen. Dies ist wichtig für die Einschätzung des Angebots durch den Spieler und für seine Moral nach der Unterschrift, besonders wenn er nicht zum Einsatz kommt. Die Rolle eines Spielers wird in der Spielerinfo ausgegeben.

Ich möchte dich in meiner Mannschaft haben.
Keine Boni oder Abzüge

Ich möchte ein Team um dich herum aufbauen.
10 % Vorteil bei den Verhandlungen, wenn der Spieler bei den drei Besten im Team wäre. Wirkt erst ab drei Jahren Vertragslänge. Der Spieler wird später 10 % schneller sauer als normal.

Du wirst auf deiner Position keine Konkurrenz haben.
20 % Vorteil bei den Verhandlungen, 20 % Nachteil, wenn der Spieler nicht spielt. Bei diesem Versprechen wirken alle Konkurrenzereignisse (siehe Kapitel bei den Spielerinteraktionen) dreifach schlimm.

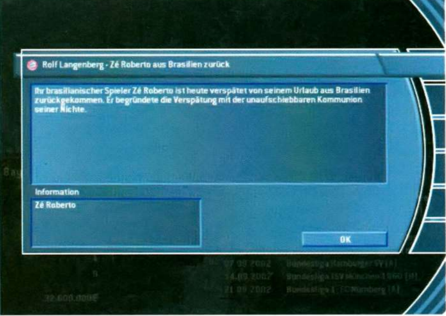
Es ist keine Frage, dass du bei mir immer einen Stammplatz hast.
10 % Vorteil bei den Verhandlungen. Der Spieler wird 25 % schneller als normal sauer.

Wir möchten dich unbedingt längerfristig an den Verein binden.
5 % Vorteil ab drei Jahren Laufzeit des Vertrages. Bei Moral <70 wird der Spieler 20 % schneller sauer.

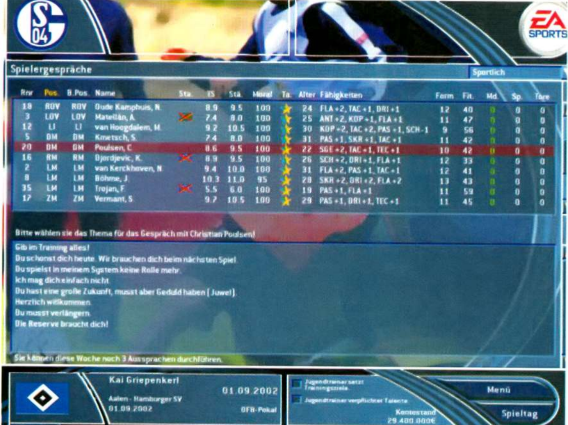
Du hast eine gute Chance, Stammspieler zu werden.
10 % Vorteil bei den Verhandlungen, wenn der Spieler <25 Jahre alt ist. Der Spieler wird 20 % schneller sauer, wenn er nicht innerhalb einer Saison wenigstens bei 1/3 aller Spiele zum Einsatz gekommen ist.



Wie bei Uli! Wem das Menü zu trocken ist, der kann die Geschicke seines Vereins auch aus dem virtuellen Büro lenken.



Das gibt Ärger! Wenn Brasilianer eigenmächtig ihren Weihnachtsurlaub verlängern, sind dicke Geldstrafen fällig.



Bis zu drei Spielergespräche dürfen Sie pro Woche führen.



Wer langfristigen Erfolg will, muss auf eine gute Jugendarbeit setzen.

SPIELSTÄRKE-ÄNDERUNGEN BEI TRANSFERS

Verpflichten Sie niemals einen Spieler, den Sie vorher nicht gescoutet haben. Ein Scout kann Sie vor unangenehmen Überraschungen schützen.

ÄNDERUNG	WAHRSCHEINLICHKEIT FÜR EINE ÄNDERUNG	WAHRSCHEINLICHKEIT FÜR EINE ÄNDERUNG, WENN BEOBACHTET
-2 Punkte	2%	-
-1 Punkt	10%	(8 - Level des Scouts)%
+/- 0	76%	Hängt von den anderen Wahrscheinlichkeiten ab
+1 Punkt	10%	(6 + Level des Scouts)% und man wird vorher informiert
+2 Punkte	2%	(1 + (Level des Scouts * 0,3))% und man wird vorher informiert

Außerdem spielt auch die Spielstärke eine wichtige Rolle für die Wahrscheinlichkeit, dass ein Spieler tatsächlich besser oder schlechter als erwartet ist.

BESTE BEWERTUNG IN EINEM MANNSCHAFTSTEIL	WAHRSCHEINLICHKEIT
7 oder mehr Punkte	Niemals
6	1% / (+2 Punkte niemals)
5	10%
4	60%
3	80%
2	90%
1	100% (-1 oder -2 Punkte niemals)
0	100% (-1 oder -2 Punkte niemals)

Ein Spieler mit einer Stärke von 4, der nicht beobachtet wird, hat also eine Wahrscheinlichkeit von 1-(0,24 * 0,6) = 85,6%, dass er tatsächlich über die angegebene Spielstärke verfügt. Die Abwertungswahrscheinlichkeit verdoppelt sich, wenn der Spieler aus dem Ausland verpflichtet wird.

Ich möchte, dass du hier deine Karriere beendest.
10 % Vorteil, wenn der Spieler >30 Jahre alt ist und der Vertrag mindestens drei Jahre läuft. Keine weiteren Nachteile.

Es wird für dich sicher nicht einfach, aber du hast eine gute Chance.
15 % Nachteil bei den Verhandlungen, aber später 20 % weniger schnell sauer, wenn er nicht spielt. Der Nachteil verdoppelt sich (30 %), wenn der Spieler zu den besten acht im Kader gehören würde.

Ich möchte dich als Ergänzungsspieler.
30 % Nachteil bei den Verhandlungen, aber später 50 % weniger schnell sauer, wenn er nicht spielt. Der Nachteil verdoppelt sich (60 %), wenn der Spieler zu den besten acht im Kader gehören würde.

Ich werde dich langsam aufbauen. Du wirst ein großer Spieler.
20 % Nachteil bei den Verhandlungen, wenn der Spieler ein Talent von 4 oder 5 hat und er <23 Jahre alt ist. Der Spieler wird 40 % weniger schnell sauer, wenn er innerhalb einer Saison wenigstens bei 1/3 aller Spiele zum Einsatz gekommen ist.

Du wirst sicher die eine oder andere Chance erhalten.
20 % Nachteil bei den Verhandlungen, der Spieler wird 40 % weniger schnell sauer, wenn er innerhalb einer Saison wenigstens bei 20 % aller Spiele zum Einsatz gekommen ist.

Ich möchte, dass du gut trainierst, auch wenn du nicht spielst.
40 % Nachteil bei den Verhandlungen, aber später 75 % weniger schnell sauer, wenn er nicht spielt. Der Nachteil verdoppelt sich (80 %), wenn der Spieler zu den besten acht im Kader gehören würde.

Bei uns in der Mannschaft ist einfach immer eine tolle Stimmung.
5 % Vorteil bei den Verhandlungen. Spieler wird bei einer Stimmung unter 10 um 10 % schneller sauer, sonst 10 % weniger schnell.

Geheime Boni bei den Verhandlungen
Bei der Entscheidung eines Spielers für einen Verein spielen nun auch andere Faktoren als nur die Zahlen im Vertrag eine Rolle. Diese werden während der Verhandlungen auch ausgegeben.

Stimmung im Team
Jeder Punkt über 10 bringt 0,5 % Bonus bei den Verhandlungen. Jeder Punkt unter 10 sorgt für 0,5 % Abzug. Die Stimmung in Ihrer Mannschaft

Im Kicker finden Sie zahlreiche Infos. Neben Spielberichten oftmals auch interessante Neuigkeiten über potenzielle Neuverpflichtungen.

Obacht! Wer seine Spieler mit zu üppigen Verträgen ausstattet, gerät oftmals in finanzielle Schwierigkeiten. Auch Stammplatzgarantien können teuer werden.

können Sie jedoch konkret beeinflussen. Die Veranstaltung einer Feier bringt zwei Stimmungspunkte (wird aber bei mehreren Feiern immer weniger). Ein trainingsfreier Tag bringt einen weiteren Stimmungspunkt.

Disziplin

Jede Stufe Disziplin über dem Zustand „Alles OK" kostet 2 %. Dennoch sollten Sie die Zügel nicht schleifen lassen. Je härter Sie vorgehen, desto weniger tanzen Ihnen Ihre Spieler später auf der Nase herum.

Vereinsprestige

Jede Stufe Prestige bringt 1 % Bonus. Über Erfolge können Sie langfristig das Prestige eines Vereins verbessern.

Managerlevel

Jeder Level des Managers über 5 bringt 1 % Bonus, jeder darunter kostet 1 %. Sie haben es selbst in der Hand. Wenn Sie als Meistertrainer bekannt sind, werden auch gute Spieler eher zu Ihnen kommen.

Eigene Logos auf die Tribünen platzieren

Möchten Sie neue Logos für die Tribünen erstellen, gehen Sie einfach wie folgt vor.

1. Zunächst erstellen Sie die entsprechende Grafik.

\data\TemplateFiles\Logos
Die Grafik muss exakt 32x32 Pixel groß sein. Sie muss im BMP-Format (24 Bit) abgespeichert werden, was für die gängigen Grafikprogramme aber kein Problem ist. 255,0,255 ist die Transparenzfarbe. Am besten werfen Sie einfach einen Blick auf die vorhandenen Grafiken und leiten von diesen eine Variante ab.

2. Dann tragen Sie diese einfach unten in die Liste ein. Dazu müssen Sie das folgende File öffnen:
database\ger\StadiumDev Logos.txt

3. Die Logos stehen Ihnen dann automatisch als Auswahl im Stadion-Editor zur Verfügung. Viel Spaß!

Vereinsgelände

Sie können jedem Verein im Editor ein zur Vereinsgröße passendes Gebäude zuweisen. Wenn Sie also Fan eines kleinen Vereins sind, können Sie durch die entsprechenden Einstellungen im Editor auch hier die größeren Gebäude einstellen. Sie sollten allerdings vorsichtig sein. Der Unterhalt ist nicht ganz billig.

Siegprämien

Für jeweils 1 % des durchschnittlichen Grundgehalts der Mannschaft gibt es einen Punkt zusätzliche Spielstärke. Wenn Sie es sich leisten können, sollten Sie mit Prämien lieber großzügig sein.

Scouts

Besonders wertvoll sind Scouts, die bei aktivierten versteckten Attributen das Talent eines Spielers erkennen können.
Level 6: „Erkennt Talent, Hero-Spieler, taktische Ausbildung genau"
Level 5: „Kann Talent und taktische Ausbildung exakt einschätzen"
Level 4: „Erkennt präzise das Talent eines Spielers"
Level 3: „Erkennt ungefähr das Talent eines Spielers (+/-1)"
Level 1: „Erkennt grob das Talent eines Spielers (+/-2)"

Achten Sie darauf, immer den bestmöglichen Scout für diesen Bereich zu verpflichten. Das zahlt sich immer aus.

Effekte von Lehrgängen

Mitarbeiter können durch Lehrgänge ihren Grundlevel bis auf 5 steigern. Auf einem Lehrgang gewinnt ein Mitarbeiter mit 40 % einen Level. Der Preis für den Lehrgang ist abhängig vom Level, den der Mitarbeiter bereits erreicht hat. Manchmal kann es jedoch auch vorkommen, dass der Mitarbeiter ein vollkommen neues Sachgebiet erlernt.

LEVEL	PREIS TEURE ANGESTELLTE	PREIS BILLIGE ANGESTELLTE
1	50.000	25.000
2	50.000	25.000
3	50.000	25.000
4	50.000	25.000
5	125.000	62.500

Alternativ dazu ist es auch möglich, alle Mitarbeiter auf einen Schlag zu einem Lehrgang zu schicken. In diesem Fall werden die Kosten für alle Mitarbeiter addiert und ein Rabatt von 10 % gegeben.

Einzelgespräche

Hier einige elementare Regeln für erfolgreiche Gespräche mit Spielern.

„Großes Lob!"
Dies lohnt sich eigentlich immer, wenn der Spieler eine Form von mindestens 15 Punkten hat. Besonders effektiv ist es allerdings, wenn Sie einen Spieler das erste Mal nach längerer Pause (ab einem Monat einsetzen) und dieser gut spielt (mindestens Note 3).

„Werde schnell wieder fit!"
Dies sollte man immer machen, wenn ein Spieler länger verletzt ist. Bei einer Moral unter 50 kann man ihn auf diese Weise 10 Moralpunkte gewinnen lassen.



Je größer das Stadion, desto höher die Einnahmen. Allerdings kostet so eine Arena auch reichlich Unterhalt.

„Ich gönne dir eine Pause. Du bist müde."
Verwenden Sie dies nie gegen den alten Club eines Spielers. Gegen diesen wollen die Spieler immer auflaufen.

„Du hast das Talent. Mach etwas draus."
Spieler unter 20 mit mindestens Talent 4 und einer Form unter 7 Punkten können durch diese Ansprache besonders motiviert werden.

Mannschaftstaktiken verbessern

Beim Steigern von Taktiken sollten Sie maximal zwei Taktiken gleichzeitig trainieren, da sich der Co-Trainer sonst verzettelt und eventuell keiner der gewünschten Effekte eintritt. Benutzen Sie den Co-Trainer vor allem dazu, gezielt einzelne Werte zu steigern.

Wenn Sie bei Ihrer Mannschaft großen Wert auf Taktik legen, sollten Sie auch einen Jugendtrainer beschäftigen, der hier seine Stärken hat und die taktische Ausbildung verbessert.

Fitness und Müdigkeit

Sie benötigen nur eine Fitness von 60 Punkten, damit ein Spieler ein Spiel gut überstehen kann. Mit 80 Punkten hat ein Spieler eine wirklich gute Fitness und ist für normale Spiele bestens präpariert. Mit über 80 Punkten baut der Spieler eine Reserve für Pokalschlachten und für Verletzungszeiten auf. Sie können 100 Punkte bei der Fitness erreichen, aber dies muss nicht Ihr Ziel sein.

Bei der Müdigkeit müssen Sie während der Saison mit einem Anstieg auf 35 % rechnen. Erst bei über 45 % wird es kritisch, dann sollten Sie den betroffenen Spielern eine Pause gönnen. Unter 20 % sind dagegen zu wenig, Sie müssen in diesem Fall das Training für diesen Spieler verschärfen oder ihn häufiger spielen lassen. Achten Sie vor allem auf englische Wochen – wenn Sie drei Spiele innerhalb einer Woche haben, sollten Sie Ihr Trainingsprogramm auf ein Minimum zurückschrauben.

Der einfachste Weg für gute Fitnesswerte führt über den Co-Trainer. Wenn Sie diesem im Trainingsbereich hohe Fitnessziele vorgeben, wird er diese Schritt für Schritt auch erreichen.

Es ist eine gute Idee, vor und nach der Saison an den Fähigkeiten der Spieler zu arbeiten, während der Saison dagegen vor allem an den Mannschaftstaktiken zu basteln.

Mentoren

Versuchen Sie Ihren Jugendspielern immer möglichst erfahrene Spieler als Mentoren zuzuweisen. Wichtig ist außerdem, dass der Mentor selbst immer die entsprechende Fähigkeit besitzt, damit er diese auch vernünftig weitergeben kann (Spielstärke geht immer). Geeignete Spieler sind jeweils in orangefarbener Schrift dargestellt.

Jugendspieler

Aktivieren Sie sofort bei allen guten Jugendspielern den Tutor. Sie vermeiden auf diese Weise, dass diese aus schulischen Gründen ihre Karriere beenden müssen.

Halbzeitpause

Achten Sie bei verfeindeten Spielern darauf, dass Sie diese bei schlechter Stimmung in der Mannschaft nicht einzeln kritisieren. Es kann sonst sehr leicht zu einem Streit mit üblen Folgen kommen. Wenn die Stimmung im Team unter 7 fällt, sollten Sie generell mit Kritik an einzelnen Spielern in der Halbzeit vorsichtig sein. Es kann sonst leicht passieren, dass diese auf andere Spieler schimpfen, die ebenfalls schlecht gespielt haben.
Bei einem Wutausbruch sollten Sie vorher nicht schon einzelne Spieler kritisieren, sondern sich lieber voll auf die gesamte Mannschaft konzentrieren. Sie nehmen dem Wutausbruch sonst seine Wirkung. Allgemein gilt: Ein Wutausbruch alle 20 bis 25 Wochen ist optimal und verschafft Ihnen Respekt.

Privatleben

Schenken Sie Ihrem Lebenspartner nicht zu viel Schokolade. Er oder sie bekommt sonst Übergewicht.

Turniere ausrichten

Versuchen Sie in der Vorbereitung unbedingt ein Turnier auszurichten. Gerade für kleine Vereine bringt dies lebenswichtige Einnahmen. Lassen Sie sich nicht entmutigen, wenn an einem Termin einmal nicht genügend Vereine Interesse haben.

Nutzen Sie die Zeitung

Viele Artikel in der Zeitung geben wertvolle Tipps: Talente, Höhe von Sponsorenzahlungen, Transfergerüchte, Informationen über unzufriedene Spieler. Insbesondere die Meldungen im oberen Teil des Bildschirms sollten Sie auf jeden Fall immer lesen. GERALD KÖHLER

Im Spielerinfo können Sie das nächste Trainingsziel für Ihre Kicker bestimmen.



ideenhaus muc
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
12/2002
PC Games Hardware
€ 3,90
TESTS TIPPS TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SP
45 SEITEN TIPPS
u. a. AGP 8X
RAM-Guide
KT400 u. v. m.
TOP! THEMEN
HÄRTETESTS
CD-Brenner, Grafikkarten, Sockel-A-Boards, Scanner, Kaufberatung Intel-Systeme
PRAXIS-GUIDES
Grafikkarten geräuschlos kühlen, Seitenfenster einbauen, Tool für CPU-Tuning
BRANDAKTUELL
Neue Heftrubrik mit Preis-Leistungs-Tipps, Notebooks mit Mobility Radeon 9000
Intel inside?
Intelsysteme geprüft: Welcher Chipsatz passt optimal zum P4?
TOP-TIPP Neue 3D-Karten
9700 Pro oder Ti-4200: Wer hat das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis?
Nforce2 vs. KT400
Harte Fakten: Die beste Plattform für AMD-CPUs! BIOS-Tuning KT400
CD-ROM
650 MB Treiber, Tools, Updates, Videos & Service
GENIALE VIDEOS!
Geschichte des PCs
TOP-TOOLS TESTEN!
Partition Magic 8.0
Virusscan 7.0
Adobe Photoshop 7
240 MB TREIBER!
Detonator 40.72
Catalyst für Radeon
AGP 8X, ALTERNATIVES LAN, KT400-TUNING
BRANDHEISSER PRAXIS-TEIL
Hilfreiche Praxis-Guides:
Selbst gemacht: Bootfähige CD mit XP Service Pack 1 erstellen!
Leseraktion: PC Games Hardware repariert Ihren Problem-PC!
UT 2003 & NOLF 2: Top-Tuning!
AKTUELL: RADEON 9500, GEFORCE4 TI GERÄUSCHLOS KÜHLEN
NOCH BILLIGER FRISIEREN!
DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING
JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,90 EURO.

HARDWARE



Ab sofort liefert Chio auch Grafikchips aus – mit Wärmeleit-Dip. Lecker ...

Asus A7N8X

Mainboard | Eine Prachtplatine bringt Asus mit dem Nforce2-Board A7N8X in den Handel. Das SockelA-Mainboard unterstützt die 3D-Grafikschnittstelle AGP 8X, besitzt ein sehr effektives Zweikanal-Speicher-Interface für PC400-Speicher. Als Onboard-Komponenten gibt es gleich noch zwei Netzwerkkarten und eine Onboard-5.1-Soundkarte dazu – ebenso wie fünf PCI-Steckplätze und Anschlüsse für USB-2.0-Geräte, Firewire und Serial-ATA-Festplatten. Kostenpunkt für so viel Hightech: 160 Euro.
Info: Asus, 02102-95990 (www.asuscom.de)

Ati Radeon 9500/9500 Pro

Grafik | Der Radeon 9700 ist baugleich mit dem 9700 Pro, rechnet allerdings langsamer. Statt mit 325/620 MHz (Chip/Speicher) ist der 9700 mit 275/540 MHz getaktet. Positiver Nebeneffekt: die Preise liegen fast 100 Euro unter denen der Pro-Version – bei rund 15 Prozent Leistungseinbuße. Die Radeon 9500 (Pro) und alle großen 9700er besitzen zwar die gleichen Taktfrequenzen, unterscheiden sich allerdings in der Architektur. Den 9500ern spendiert Ati lediglich eine 128 Bit breite Speicherleitung (Radeon 9700/ Pro=256 Bit) und nur vier statt acht Pixelpipelines. Lediglich die 9500 Pro kann auf acht Pipelines zurückgreifen. Karten mit beiden Chips sind bereits im Handel.
Info: Ati, 089-665150 (www.ati.com)



Die neue Ritter Sport Nforce2 ist zwar zum Anbeißen, führt bei übermäßigem Verzehr allerdings zu Magenbeschwerden.



BESSERWISSER

BERND HOLTMANN ÜBER ALKOHOL BEI LAN-PARTYS

„Dann gibt's mächtig Stich!"

Waren Sie schon mal auf einer Netzwerkparty? Nein, nicht so ein kleines Geplänkel mit Freunden und Kollegen. Ich meine eine große Party ab 50 Teilnehmern aufwärts. Ich wohl, am letzten Wochenende. Bier gab's, Coke, Pizza, Chips, eigentlich alles, was ungesund ist und dick macht. So um zwei Uhr nachts während einer Partie *Unreal Tournament 2003* hörte ich von links hinten ein lautes Gebrüll. Einer der Counter-Striker hatte im Suff wohl daneben getroffen und regte sich tierisch über einen nüchternen Team-Gegner auf: „Du alte Campersau, du Wichser!". Er gab dann Ruhe, nachdem ihm ungefähr fünf Leute in gleichem (aber nüchternen) Tonfall bedeuteten, er solle beim Spielen doch gefälligst die Klappe halten. Und plötzlich wars ruhig – ein Maulheld eben. Mein Tipp: Zocken ohne Alk – man bleibt cool und trifft einfach besser. Viel Spaß beim Spielen! Achja, coole Party!



Hesse und Icitürk machen's vor: warme Milch mit Honig ist der Trend-Drink für den Winter. Kollegen unter den Tisch saufen können sie dann im Sommer.

Logitech Quickcam Cordless

Zubehör | Endlich können Sie die Freundin dabei ertappen, wie sie nachts den Kühlschrank plündert – möglich macht's die neue kabellose Webcam von Logitech. Über einen USB-Empfänger können Sie über eine Distanz von bis zu 25 Metern Bilder in einer maximalen Auflösung von 640x480 Pixeln empfangen. Der Clou: Das eingebaute Mikrofon übermittelt parallel auch eine Tonspur. Die Stromversorgung erfolgt über eine 9-Volt-Batterie oder den beigelegten Netzadapter. Der Preis für die Spionagehilfe: 249 Euro.
Info: Logitech, 089-894670 (www.logitech.de)



Moderne Kunst – hier der alternde Road-Runner auf der Pirsch.

Interact RF Speaker System

Sound | Das erste funkgesteuerte Stereo-Boxensystem besitzt eine Sendeanlage, die an die Soundkarte angeschlossen wird. Von dort werden die Sounddaten per Radiosignal an die zwei Empfänger geschickt werden. Das Feintuning des Senders können Sie über einen Sendersucher an den jedem Gerät regeln. Im Lieferumfang ist für jeden Lautsprecher ein Netzteil enthalten, alternativ können Sie jede Box auch mit acht AA-Batterien betreiben. Der Empfangsradius beträgt laut Hersteller 60 bis 100 Meter, der Preis rund 70 Euro.
Info: Interact, 01805-125133 (www.interact-europe.de)

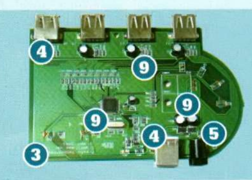


Hier die zwei Türme aus dem gleichnamigen Kinofilm; Minas Morgul und Orthanc sind übrigens per Funk miteinander verbunden – für Hobbits unvorstellbar.

WAS IST DENN DA BLOSS DRIN?

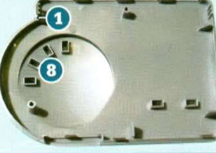
Wir kehren das Innere nach außen. Dann müssen Sie das nämlich nicht tun ...

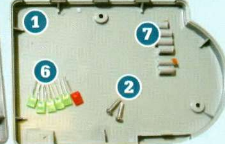
Ein aktiver USB-Hub ist zwar nicht die Krönung der Hochtechnologie, trotzdem hat uns interessiert, was alles in diesem kleinen Plastikverteiler steckt. Zunächst haben wir das Plastikgehäuse (1) aufgeschraubt (2). Was sich dahinter verbarg, war sehr ernüchternd. Lediglich eine Platine (3) beherbergt alle fünf USB-Anschlüsse (4), den Stromstecker (5) und die Leuchtdioden (6). Diese werden durch Abstandshalter (7) in die Gehäuse-Aussparungen (8) geführt. Auf dem Chip befinden sich noch diverse Transistoren und Kondensatoren (9) sowie ein Chip.



MATERIALWERT:
1. Plastikgehäuse: ca. € 0,20
2. Schrauben: ca. € 0,05
3. Platine: ca. € 0,30
4. USB-Steckplätze: ca. € 1,20
5. Stromanschluss: ca. € 0,10

Diverses: ca. € 0,80





Verkaufspreis: € 20,-; Materialwert: € 2,65

MSI TI4200-VTP8X

Grafik | MSI baut neue Grafikkarten mit dem überarbeiteten Geforce4-Ti-4200-Grafikchip (NV28). Die TI4200-VTP8X besitzt 128 MByte Grafikspeicher, einen Video-Eingang, TV-Ausgang, zwei VGA-Anschlüsse und ist mit 250/500 MHz (Chip/Speicher) getaktet. Die gleiche Ausstattung besitzt auch die schnellere TI4200-VTD8X. Sie ist mit 275/550 MHz sogar so schnell wie eine Geforce4 Ti-4400. Statt des zweiten VGA-Ausgangs finden Sie hier allerdings einen DVI-Anschluss für digitale Flachbildschirme. Die Karten kosten 289 und 299 Euro.
Info: MSI, 069-408930 (www.msi-computer.de)



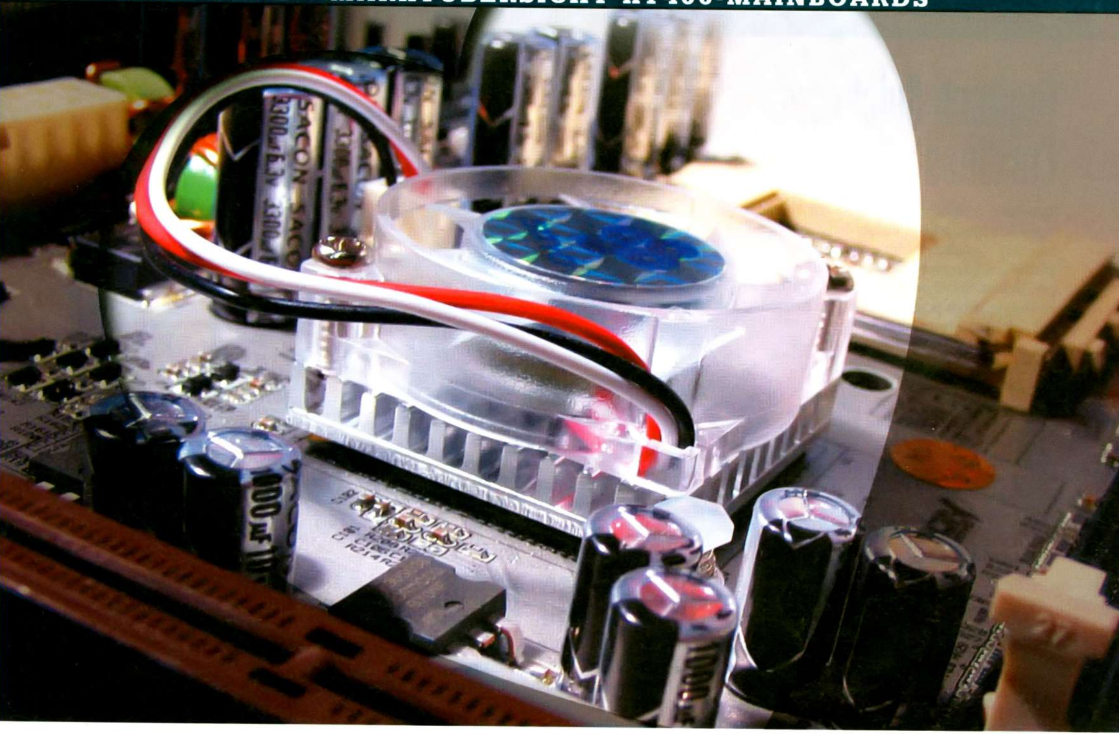
In rot-blauem Outfit geht Supermans neue Grafikkarte an den Start – ein klarer Überflieger.

Trust 270KD Keyboard & Wireless Mouse

Zubehör | Diese Combo ist etwas für PC-Spieler. In der Kabeltastatur befindet sich nämlich gleichzeitig auch die Empfangseinheit für die hochauflösende optische Funk-Maus. Der Clou: die Maus besitzt gleich zwei Mausräder und verfügt über eine Auflösung von 520 dpi. Die Tastatur bietet über 19 zusätzliche programmierbare Tasten schnellen Zugriff auf beliebige Programme. Das Duett schlägt mit 50 Euro zu Buche. Die Variante ohne Batterie-Akkus und mit kugelgelagerter Maus ist mit 23 Euro wesentlich günstiger.
Info: Trust, 0800-0087878 (www.trust.com)



Der neue Baseball-Schläger ist sehr breit und umständlich zu halten. Das macht nichts, denn auch der Ball ist nicht mehr komplett rund.



Du bist mein ganzes Herz!

Wer das wichtigste Bauteil seines PCs in einen neuen PC transplantieren will, der braucht sich um die Mainboardwahl jetzt keine Gedanken mehr zu machen. Denn das haben wir getan. Für Sie!

Was ist denn das?

SERIAL ATA
Serial ATA ist eine verbesserte Speicher-Schnittstelle, die den alten IDE-Standard ablösen soll.

USB 2.0
Der Universal Serial Bus 2.0 ist eine Plug-and-Play-Schnittstelle mit einer Datenrate von 480 MBit/s.

BLUETOOTH
Bluetooth ist eine Funktechnik, mit der Sie Handys, Computer und PDAs vernetzen.

AGP
AGP ist eine Datenschnittstelle für Grafikkarten, die im 8X-Modus bis zu 2,1 GB/s überträgt.

Ein Mainboard kauft man nicht alle Tage. Wer ein neues Herzstück für seinen PC möchte, der verlässt sich oft nur auf den ortsansässigen Einzelhändler. Damit Ihnen Aushilfs-Verkäufer für Ihren Athlon XP keinen Elektronik-Schrott andrehen, testen wir auf den nächsten Seiten nicht nur zehn aktuelle Sockel-A-Mainboards, sondern werfen auch einen ersten Blick auf die bald erscheinenden Nforce2-Mainboards.

DAS DYNAMISCHE DUO

KT333-Hauptplatinen sind die momentan beste Investition für Ihren AMD-Prozessor. Der Nachfolgechip KT400 hatte einige Startschwierigkeiten und entsprechende Mainboards scheinen in den Regalen zu verstauben. Das hängt zum einen natürlich mit dem höheren Preis zusammen, zum anderen mit AGP-8X-Problemen und der fehlenden Unterstützung für PC400-Speicher. VIA hat als Folge der hohen KT333-Nachfrage sogar KT400-Northbridges ihrer Zusatzfeatures beraubt und als KT333CF etikettiert. Sehr interessant sind aber nicht nur die reinen KT400-Platinen, sondern zwei Halbblüter, Kreuzungen aus KT333 und KT400.

BATMAN

Das 8K5A2+B2 verwendet die besten Teile unterschiedlicher Mainboard-Chipsätze. Seine Northbridge KT333CE stammt aus dem KT333-Chipsatz, während sich Epox für die Southbridge den Chip des KT400-Chipsatzes (VT8235) borgt. Der unterstützt serienmäßig USB 2.0, Onboard-LAN und zeichnet sich durch seine hohe Stabilität aus. Selbst als alle Speicherslots voll belegt waren, lief die Platine bei uns anstandslos. Mit den schärfsten Speichereinstellungen überholte das 8K5A2+ sogar alle KT400-Hauptplatinen. Das schlägt sich auch im Preis nieder. Mit Bluetooth-Adapter kostet das 8K5A2+B2 stolze 219 Euro. Wesentlich günstiger ist das 8K5A2+ ohne Bluetooth. Das kostet nur 140 Euro.

ROBIN

Verdammt günstig ist das Albatron KX400+, das die gleiche Chipsatz-Combo einsetzt. Seine Leistung hat einen guten Eindruck hinterlassen – das Board konnte sich bei *Jedi Knight 2* sogar in die Spitzengruppe vor-

kämpfen. Bei der *UT 2003*-Demo fiel das Ergebnis etwas schlechter aus, was aber kein Beinbruch ist, da die Leistungsdaten aller Platinen relativ dicht beieinander liegen. Das BIOS zeigt sich solide, denn der Hersteller hat lediglich bei den Übertakter-Funktionen gespart. Die Kernspannung des Prozessors (V-Core) lässt sich maximal auf 1,85 Volt regeln. Jetzt aber zu den reinen KT400-Platinen.

ASUS AM START

Die Feature-Liste des A7V8X ist so lang, dass wir nur kurz darauf eingehen. Die Platine besitzt einen RAID-Controller, Serial-ATA- und Firewire-Anschlüsse sowie einen Überhitzungsschutz für den Prozessor. Asus hat außerdem einen leistungsfähigen Onboard-Gigabit-LAN-Adapter auf das A7V8X gelötet, der eine maximale Datentransferrate von theoretischen 125 MByte/s besitzt. Im Leistungstest mischt das A7V8X ganz vorn mit. Die Systemstabilität war akzeptabel. Denn erst als alle drei Speicherslots belegt waren, stürzte die Hauptplatine ab. Dumm, dass man den RAID-Controller und die Onboard-Komponenten im BIOS nicht abschalten kann.

DER ÜBERTAKTER-TRAUM

Im direkten Vergleich mit der Asus-Platine ist das Epox 8K9AI nur spartanisch ausgestattet (siehe Testtabelle). Allerdings liegt es im Leistungstest fast mit dem Asus A7V8X gleichauf. Ein starker Pluspunkt sind die umfangreicheren und komfortableren BIOS-Funktionen der Epox-Platine. Durch Einstellungen wie „RAS to CAS Delay", „Precharge Time" oder „Bank Interleaving" bleibt Bastlern viel Tuning-Freiraum. Für Übertakter sehr interessant sind die separaten Einstellungen für Frontside-Bustakt, Multiplikator, CPU-, Arbeitsspeicher- und AGP-Spannung. Abstürze traten nur auf, als alle Speicherbänke belegt waren.

FELSENFEST

Ebenfalls in der KT400-Liga spielt das KT4 Ultra-FISR von MSI. Mit Firewire, Serial ATA und einem Gigabit-Onboard-LAN-Adapter punktet die Platine vor allem bei der Ausstattung. Die Leistungstests liefen zwar gut, allerdings nicht so gut wie bei der Konkurrenz. Den kleinen Performance-Malus macht die Platine durch ihre hohe Stabilität und die tolle Ausstattung wett. Die Übertakter-Schalter im BIOS sind relativ umfangreich. So lässt sich der Frontside Bus in 1-MHz-Schritten bis 280 MHz übertakten. Bei der Prozessorspannung ist mit 1,85 Volt allerdings das Ende der Fahnenstange erreicht – für Hardcore-Overclocker etwas zu wenig.

NACHBESSERUNGSWÜRDIG

Fast exotisch sind die Features des Soyo KT400 Dragon Ultra. Neben einem Smart-Card-Reader befinden sich eine USB-Frontblende, ein RAID-Controller, zwei zusätzliche IDE-Kabel und eine weitere Audio-Blende im Paket. Mindestens ebenso erfreulich sind die BIOS-Freiheiten, die Soyo dem Anwender lässt. Die Speichereinstellungen konnten wir so scharf setzen, dass selbst die besten unserer DDR-Module versagten. Für PC-Bastler ist das Dragon Ultra besonders empfehlenswert. Auf der Stabilitätsseite sieht es allerdings nicht so rosig aus. Im Test sorgten selbst zwei hochwertige Speichermodule für Abstürze. Soyo bessert dies mit einer neuen BIOS-Version hoffentlich bald nach. Als wir im BIOS des Dragon Ultra die AGP-Turbo-Funktion aktivierten, stürzte unser Testsystem sogar bei jedem Benchmark ab. Die anderen im Test befindlichen KT400-Mainboards liefen nach dem Aufspielen der aktuellen BIOS-Version einwandfrei.

DER MITTELFELD-SPIELER

Das Gigabyte 7VAXP ist eine leistungsstarke Mittelklasse-Platine. Ihre Performance kommt nah an die des Asus A7V8X und der beiden Epox-Platinen heran. Bei der Stabilität gab es nur bei RAM-Vollbestückung Probleme. Überrascht hat uns die Tatsache, dass alle AGP-8X-Grafikkarten einwandfrei funktionierten – trotz der älteren und einzig verfügbaren BIOS-Version. Wenn Gigabyte jetzt über ein BIOS-Update die Übertakter-Funktionen einbaut, hält das 7VAXP locker mit den besten KT400-Mainboards mit.

MITTELKLASSE-KT400

Günstig und verdammt vielseitig ist das AK77-8X Max von Aopen. Die 130 Euro teure Platine verfügt immerhin über Serial ATA und Firewire. Die Leistungswer-

KT333 ODER KT400?

Ist das Neueste immer das Beste? Wir beantworten die dringendsten Fragen um die beiden aktuellen VIA-Chipsätze.

WELCHER IST BESSER: KT333 ODER KT400?
KT333-Mainboards sind oft günstiger und leistungsfähiger als ihre neuen KT400-Kollegen. Abgesehen davon haben die Neulinge noch Probleme mit AGP-8X- und Radeon-9700-Pro-Grafikkarten. Die von uns getesteten KT400-Mainboards ließen sich beispielsweise nicht auf AGP 4X umschalten, wodurch im Extremfall auf eine Radeon 9700 Pro verzichtet werden muss, weil diese nicht funktioniert.

KANN ICH PC400 MIT KT400-MAINBOARD VERWENDEN?
Der Chiphersteller VIA rät dringend davon ab, da PC400-RAM nicht ausreichend spezifiziert ist und der KT400 ihn deshalb nicht offiziell unterstützt. Einige Mainboard-Hersteller werben zwar mit DDR400, schränken dieses Feature aber ein: Oft arbeiten PCs mit PC400-Riegel nur bei langsamen Speichereinstellungen stabil.

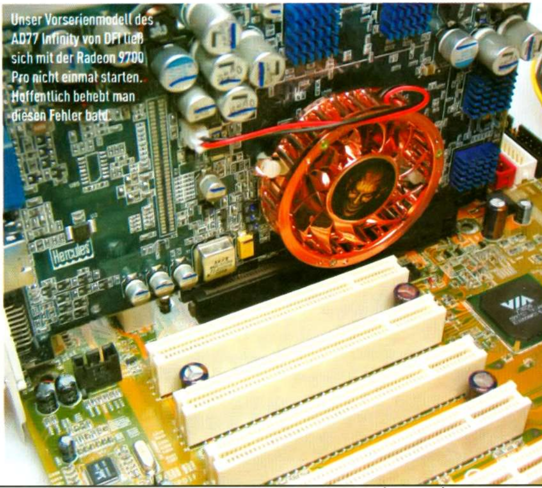
TAUGEN DIE KT333-/KT400-MISCHPLATINEN WAS?
Wie wir in unseren Tests festgestellt haben, sind die Platinen eine hervorragende Alternative zum KT400. Im Gegensatz zum KT400 hat der KT333 eine gewisse Reife, wodurch eine gute Leistung und Stabilität gewährleistet ist.

TECHNIKVERGLEICH: NFORCE2 UND KT400

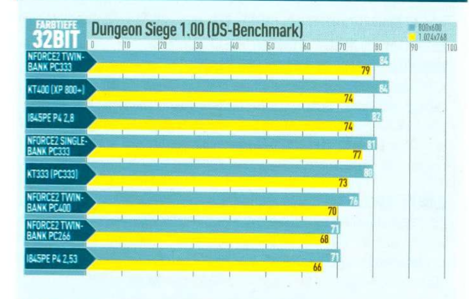
Kann sich Nvidias neuer Mainboard-Chip gegen VIAs KT400-Chip durchsetzen? Wir machen den Papier-Vergleich.

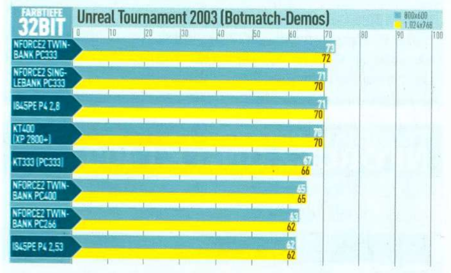
	Nforce2 Nvidia	KT400 VIA
Northbridge	IGP/SPP	VT8377
Speicher	PC200/266/333/400	PC200/266/333
FSB-Takt	100, 133, 166 MHz	100, 133, 166 MHz
AGP	8X (integriert bei IGP)	8X
USB	6 Ports USB 2.0	6 Ports USB 2.0
LAN	Ja (1/2* Ports)	Ja (1 Port)
Sound	AC97/Dolby-Digital*	AC97 (Sechs-Kanal)
DMA	DMA/133	DMA/133
Firewire	Nein/Ja*	Nein
Vorteile	Schnell Gute Ausstattung Guter Onboard-Sound	Preiswert Viele Mainboards verfügbar Auch mit einem RAM-Modul schnell
Nachteile	Teuer Anfangs schlecht verfügbar	Relativ karge Grundausstattung (Noch) etwas unausgereift

*bei MCP-T


Unser Vorserienmodell des AD77 Infinity von DFI ließ sich mit der Radeon 9700 Pro nicht einmal starten. Hoffentlich behebt man diesen Fehler bald.

DER CHIPSATZ-VERGLEICH





Einstellungen: Athlon XP 2700+, Nforce2-Board: Leadtek K7NCR18D Pro, Geforce4 Ti-4600, 2x256 MB PC333 RAM (CAS2), Win XP SP1, Det 30.82.

Fazit: Der Nforce2 setzt sich mit PC333-Speicher im Twinbank-Betrieb an die Spitze des Testfeldes und schlägt damit sowohl KT333 als auch KT400. Im Duell AMD gegen Intel liegt der Athlon dank Nforce2 ebenfalls vorne – zumindest dann, wenn der P4 mit DDR-Speicher läuft. Mit PC1066-RDRAM liegt der Intel-Prozessor im Bereich der Messgenauigkeit praktisch gleichauf.

te bei den Benchmarks sind zwar nicht spitzenmäßig, liegen aber im guten Mittelfeld. Um die Performance zu erhöhen, hat Aopen zu einem alten Trick gegriffen und den Frontside-Bus auf 134,02 MHz gesetzt. Das erhöhte die Prozessor-Taktfrequenz und die Rechengeschwindigkeit etwas. Wie beim MSI KT4 Ultra-FISR liegt die maximale V-Core-Spannung mit 1,85 Volt zu niedrig. Davon abgesehen fehlt im BIOS des AK77-8X Max die Einstellung „Bank Interleaving" komplett.

VORSERIEN-PROBLEME

Lange Zeit waren DFI-Mainboards sehr günstig – mit dem AD77 Infinity legt der Hersteller eine unüblich gut ausgestattete Platine vor. Mit Serial ATA, RAID und Firewire sind die meisten modernen Features vorhanden. Der Frontside-Bus arbeitet wie Aopens AK77-8X mit erhöhter Taktfrequenz. Und das sogar mit 135 MHz statt 133. Das schlägt sich natürlich in der Leistung nieder, geht offensichtlich aber zulasten der Stabilität. Im Praxistest mit drei von vier belegten Speicherslots wollte die Hauptplatine nicht einmal starten. Ebenso störrisch verhielt sie sich mit aktuellem BIOS und einer eingebauten Radeon 9700 Pro. Allerdings: Bei unserer Testplatine handelte es sich um ein Vorserien-Modell.

GELDBEUTEL-FREUND

Mit rund 104 Euro Kosten ist das QDI Kudoz 7X-6 die günstigste KT400-Hauptplatine des gesamten Testfeldes. Logisch, dass die Ausstattung auf der Strecke bleibt. So finden sich im Karton lediglich ein IDE-Kabel sowie ein S/PDIF-Anschluss. Die BIOS-Funktionen fallen mager aus. Sie bieten nur die wichtigsten Grundeinstellungen. Der Frontside-Bus lässt sich nur minimal erhöhen. Das Kudoz 7X-6A ist kein besonderes, aber ein besonders günstiges Mainboard.

PRAXISTIPPS

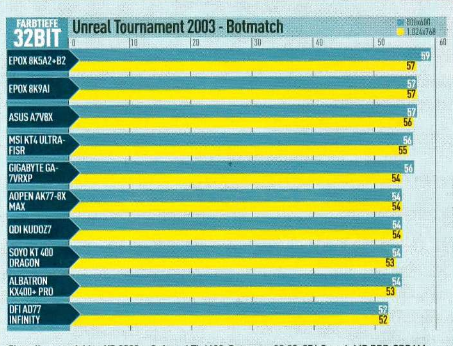
Neben den starken Grafikfehlern des DFI AD77 Infinity zusammen mit einer Radeon 9700 Pro sind uns mehrere andere Fehler im Test aufgefallen. Das Epox 8K9AI und das DFI AD77 Infinity lieferten unter Windows 98 Abstürze, sobald wir im BIOS USB 2.0 aktiviert und die USB-2.0-Treiber installiert hatten. Erst nachdem wir den USB-2.0-Controller deaktivierten, fuhr das System wieder hoch. Das Problem liegt vermutlich an fehlerhaften Treibern. Laden Sie zur Problembehebung die aktuellen Treiber von der Webseite des Mainboard-Herstellers herunter. Sollte der Fehler weiter auftreten, müssen Sie vorerst auf den USB-2.0-Controller verzichten oder auf Windows XP wechseln. Ein anderes Problem betrifft

AMD-MAINBOARDS IM TESTVERGLEICH



	Epox 8K5A2+B2	Asus A7V8X	Epox 8K9AI	MSI KT4 Ultra-FISR	Soyo KT400 Dragon
Info-Telefon/Preis	09241-99170/ca. € 220,-	02102-95990/ca. € 170,-	09241-99170/ca. € 135,-	069-408930/ca. € 190,-	0441-209100/ca. € 200,-
Chipsatz	VIA KT333+VT8235	VIA KT400	VIA KT400	VIA KT400	VIA KT400
Geeignet für	AMD Athlon(XP)/Duron	AMD Athlon(XP)/Duron	AMD Athlon(XP)/Duron	AMD Athlon(XP)/Duron	AMD Athlon(XP)/Duron
AGP-/PCI-/ISA-Slots	AGP4X/6/-	AGP8X/6/-	AGP8X/5/-	AGP8X/6/-	AGP8X/5/-
Anschlüsse USB/Riser/IrDA	6/0/1	6/0/1	6/0/1	6/0/1	6/0/1
Beigepackte Software	Ghost 7, PC-Cillin 2000, Magic Flash	PC Probe, PC-Cillin, E-Color 3Deep	Ghost 7, PC-Cillin 2000, Magic Flash	MSI DVD, PC-Cillin, E 3D-Sheep	Ghost 2002, Norton Antivirus 2002
Onboard-Soundkarte	Vorhanden (AC97)	Vorhanden (Realtek)	Vorhanden (AC97)	Vorhanden (C-Media)	Vorhanden (C-Media)
Sonstige Ausstattung	Diag-LED, RAID, Bluetooth, LAN	RAID, Serial ATA, Gigabit LAN, Firewire	LAN	Diag-LED, RAID, Gigabit LAN, Serial ATA	SC-Reader, USB-Einschub, RAID, LAN
Frontside-Bus	100-255 MHz (1)	100-227 MHz (1)	100-255 MHz (1)	100-280 MHz (1)	0-255 MHz (1)
CPU-Spannung	1,400-2,200 V	1,500-2,050 V	1,400-2,000 V	1,600-1,850 V	1,475-1,850 V
Realer FSB-Takt	133,64 MHz	133,82 MHz	133,64 MHz	133,34 MHz	133,34 MHz
Performance/Stabilität	Sehr gut/Gut	Sehr gut/Gut	Sehr gut/Gut	Gut/Gut	Gut/Befriedigend
Preis-Leistung	Befriedigend	Gut	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend
Wertung:	*Stabiler und schneller KT333/400-Zwitter.* 92%	*Ausstattungsmeister mit guter Leistung* 91%	*Der Übertaktertraum mit vielen Features* 89%	*Sehr stabil und sehr gut ausgestattet* 88%	*Mit Smartcard-Reader und USB-Frontblende* 88%

DIE MAINBOARDS IM TEST



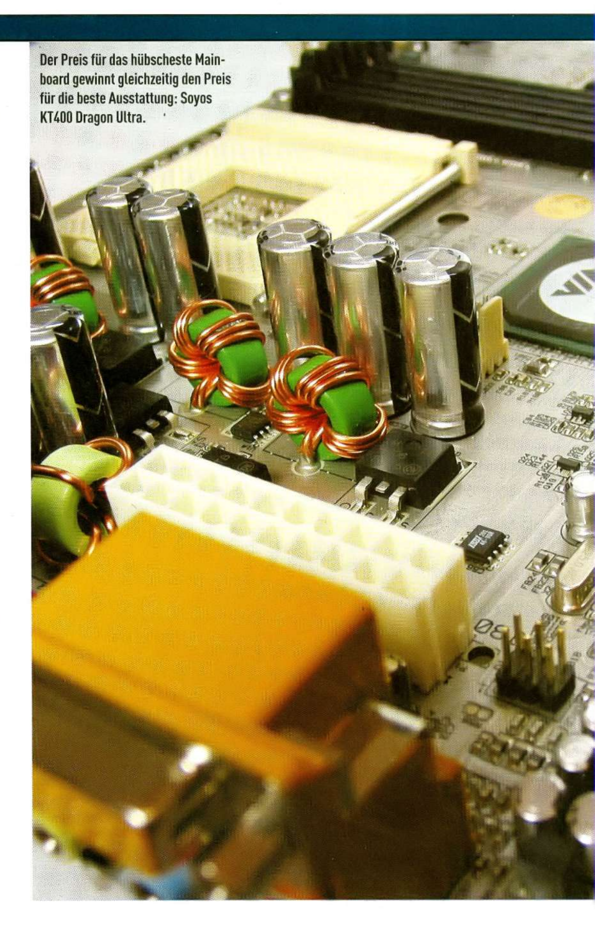
Einstellungen: Athlon XP 2200+, Geforce4 Ti-4600, Detonator 30.82, 256 Corsair MB DDR-SDRAM, Windows 98 SE, VIA 4in1 4.43, Vsync aus, FSAA aus

Fazit: Das Epox 8K5A2+ kann sich trotz der älteren KT333-Northbridge gegenüber den KT400-Neulingen in der UT 2K3-Demo behaupten. Zusammen mit dem 8K9AI formt es eine Doppelspitze, dicht gefolgt vom Asus A7V8X. Das zweite Hybrid-Board Albatron KX400+ positioniert sich im Schlussfeld.

die neue Datenleitung zwischen North- und Southbridge des KT400. Das Busprotokoll namens V-Link 8X ermöglicht eine Datentransferrate von 533 MB/s, statt vormals nur 266 MB/s. Das nützliche Feature ist aber nicht bei allen Platinen per se aktiviert. Schauen Sie deshalb im BIOS unter „Chipset Features" nach einem entsprechenden Eintrag und stellen ihn auf „Enabled".

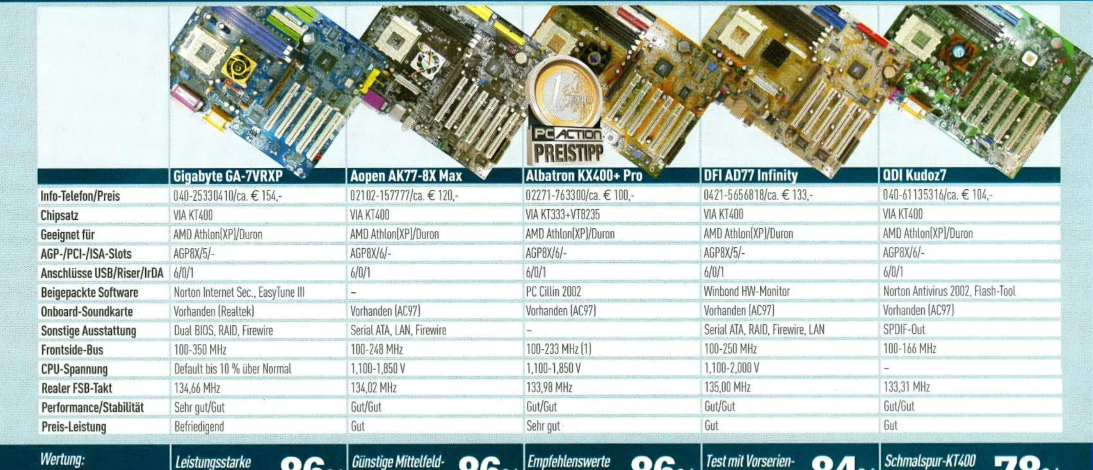
DER KAUFTIPP

Wenn Sie Ihrem AMD-PC ein neues Herz gönnen wollen, sollte Ihre erste Wahl auf eines der beiden Hybrid-Mainboards (Epox 8K5A2+B2 oder Albatron KX400+) fallen. Sollten Sie mit dem Aufrüsten allerdings bis Anfang 2003 warten wollen, empfehlen wir, die Nforce2-Mainboards im Auge zu behalten. BERND HOLTMANN



Der Preis für das hübscheste Mainboard gewinnt gleichzeitig den Preis für die beste Ausstattung: Soyos KT400 Dragon Ultra.

AMD-MAINBOARDS IM TESTVERGLEICH



	Gigabyte GA-7VRXP	Aopen AK77-8X Max	Albatron KX400+ Pro	DFI AD77 Infinity	QDI Kudoz7
Info-Telefon/Preis	040-25330410/ca. € 154,-	02102-157777/ca. € 120,-	02271-763300/ca. € 100,-	0421-5656818/ca. € 133,-	040-61135316/ca. € 104,-
Chipsatz	VIA KT400	VIA KT400	VIA KT333+VT8235	VIA KT400	VIA KT400
Geeignet für	AMD Athlon(XP)/Duron	AMD Athlon(XP)/Duron	AMD Athlon(XP)/Duron	AMD Athlon(XP)/Duron	AMD Athlon(XP)/Duron
AGP-/PCI-/ISA-Slots	AGP8X/5/-	AGP8X/6/-	AGP8X/6/-	AGP8X/5/-	AGP8X/6/-
Anschlüsse USB/Riser/IrDA	6/0/1	6/0/1	6/0/1	6/0/1	6/0/1
Beigepackte Software	Norton Internet Sec., EasyTune III	–	PC Cillin 2002	Winbond HW-Monitor	Norton Antivirus 2002, Flash-Tool
Onboard-Soundkarte	Vorhanden (Realtek)	Vorhanden (AC97)	Vorhanden (AC97)	Vorhanden (AC97)	Vorhanden (AC97)
Sonstige Ausstattung	Dual BIOS, RAID, Firewire	Serial ATA, LAN, Firewire	–	Serial ATA, RAID, Firewire, LAN	SPDIF-Out
Frontside-Bus	100-350 MHz	100-248 MHz	100-233 MHz (1)	100-250 MHz	100-166 MHz
CPU-Spannung	Default bis 10 % über Normal	1,100-1,850 V	1,100-1,850 V	1,100-2,000 V	–
Realer FSB-Takt	134,66 MHz	134,02 MHz	133,98 MHz	135,00 MHz	133,31 MHz
Performance/Stabilität	Sehr gut/Gut	Gut/Gut	Gut/Gut	Gut/Gut	Gut/Gut
Preis-Leistung	Befriedigend	Gut	Sehr gut	Gut	Gut
Wertung:	Leistungsstarke Mittelklasseplatine 86%	Günstige Mittelfeld-Performance 86%	Empfehlenswerte KT333/400-Mixtur 86%	Test mit Vorserienmodell durchgeführt 84%	Schmalspur-KT400 für Sparfüchse 78%

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	€
V8170/T Magic +TV-out	64-DD / GF4 MX420	99,-
V8170 DDR/T +TV-out	64-DD / GF4 MX440	109,-
V8170 DDR/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX440	119,-
V8170 Pro/T +TV-out	64-DD / GF4 MX460	124,-
V8420/DVI	64-DD / GF4 Ti4200	179,-
V8420/DVI	128-DD / GF4 Ti4200	219,-
V8420/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	189,-
V8420/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	229,-
V8420S/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	249,-
V8420 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	279,-
V8440/DVI	128-DD / GF4 Ti4400	244,-
V8440/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4400	254,-
V8440 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4400	299,-
V8460 Ultra/DVI	128-DD / GF4 Ti4600	334,-
V8460 Ultra/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4600	354,-
V8460 Ultra Deluxe +VIVO	128-DD / GF4 Ti4600	389,-
V9180/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	139,-
V9180 VideoSuite +VIVO	64-DD / GF4 MX440-8X	174,-

GAINWARD	MB / Chip	€
GF3 Ti/500 GS +TV-out	128-DD / GF3 Ti200	149,-
GF4 Pro/450 +TV-out	64-DD / GF4 MX420	74,-
GF4 Pro/600-8X GS	64-DD / GF4 MX440-8X	159,-
GF4 Pro/650 TV GS +TV-out	64-DD / GF4 MX460	104,-
GF4 Pro/650 XP GS +VIVO	64-DD / GF4 MX460	149,-
GF4 Ultra/650	64-DD / GF4 Ti4200	159,-
GF4 Ultra/650 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	179,-
GF4 Ultra/650 TV GS +TV-out	64-DD / GF4 Ti4200	189,-
GF4 Ultra/650 XP GS +VIVO	128-DD / GF4 Ti4200	224,-
GF4 Ultra/750 XP +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4600	339,-
GF4 Ultra/750 XP GS +FW	128-DD / GF4 Ti4600	399,-

3D Prophet 9700 Pro

HERCULES-Grafikkarte

ATI Radeon 9700 Pro Grafikchip, 128 MB DDR-RAM, Speicherkühlkörper, AGP 8x, TV-out, DVI, retail

€ 459,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP7100M2 +TV-out	64-SD / GF4 MX420	69,-
SP7100M4 +TV-out	64-DD / GF4 MX440	79,-
SP7200T2 Pure	64-DD / GF4 Ti4200	149,-
SP7200T2 +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	189,-
SP7200T6 Platinum +VIVO	128-DD / GF4 Ti4600	339,-
SP7300M4 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	139,-

MSI	MB / Chip	€
G4MX420-T +TV-out	64-DD / GF4 MX420	84,-
G4MX440-T +TV-out	64-DD / GF4 MX440	94,-
G4MX440-VTD8X +VIVO	64-DD / GF4 MX440-8X	144,-
G4Ti4200-TD +TV-out+DVI ret.	64-DD / GF4 Ti4200	159,-
G4Ti4200-VTD +VIVO+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	169,-
G4Ti4200-VTP +VIVO	128-DD / GF4 Ti4200	184,-
G4Ti4600-VTD +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4600	299,-

ABIT	MB / Chip	€
Sil. GF4Ti4200 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	179,-
Sil. GF4Ti4200 OTES	64-DD / GF4 Ti4200	219,-
Sil. GF4Ti4200 +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	199,-
Sil. GF4Ti4600 +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4600	369,-

HERCULES	MB / Chip	€
Prophet 9000 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9000	134,-
Prophet 9000 Pro	128-DD / Rad. 9000 Pro	169,-
9700 Pro bulk +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9700 Pro	439,-
9700 Pro retail +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9700 Pro	459,-

SAPPHIRE	MB / Chip	€
Rad. 9000 Atlantis bulk	64-DD / Rad. 9000	99,-
Rad. 9000 Atlantis bulk	128-DD / Rad. 9000	129,-
Rad. 9000 Atlantis Pro bulk	64-DD / Rad. 9000 Pro	129,-
Rad. 9000 Atlantis Pro ret.	64-DD / Rad. 9000 Pro	139,-
Rad. 9700 Atlantis Pro bulk	128-DD / Rad. 9700 Pro	479,-

AOPEN	MB / Chip	€
GF3Ti200-DVI 128 +TV-out	128-DD / GF3 Ti200	139,-
GF4MX420-V64 +TV-out	64-SD / GF4 MX420	84,-
GF4MX440-V64 +TV-out	64-DD / GF4 MX440	89,-
GF4Ti4200 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200	159,-
GF4Ti4200 +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	199,-
GF4Ti4200s +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	209,-

GIGABYTE	MB / Chip	€
AP64D-H +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 8500	179,-
GV-R9000 Plus +TV-out	64-DD / Rad. 9000	99,-
GV-R9000 Pro +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 9000 Pro	129,-
GV-R9700 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9700 Pro	479,-

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

CPU

INTEL				normal	in-a-box
Celeron® (FC2)		256	1,1 GHz		74,-
Celeron® (FC2)		256	1,2 GHz		79,-
Celeron® (FC2)		256	1,3 GHz		89,-
Celeron® (FC2)		256	1,4 GHz		99,-
Celeron® (So478)		128	1,7 GHz		94,-
Celeron® (So478)		128	1,8 GHz		114,-
Celeron® (So478)		128	2,0 GHz		149,-
P III-S (FC2)	133	512	1,13 GHz		199,-
P III-S (FC2)	133	512	1,26 GHz		239,-
P III-S (FC2)	133	512	1,4 GHz		279,-
P4 (So478)		512	1,8 GHz		189,-
P4 (So478)		512	2,0 GHz		209,-
P4 (So478)		512	2,4 GHz		259,-
P4 (So478)	533	512	2,4 GHz		259,-
P4 (So478)		512	2,5 GHz		329,-
P4 (So478)	533	512	2,53 GHz		329,-
P4 (So478)		512	2,6 GHz		519,-
P4 (So478)	533	512	2,66 GHz		559,-
P4 (So478)	533	512	2,8 GHz		669,-

AMD			normal	PIB
K6®-2 3DNow!		533 MHz	49,-	
Duron™		900 MHz	36,-	
Duron™		1,1 GHz	44,-	
Duron™		1,3 GHz	49,-	64,-
Athlon™	133	1,33 GHz	74,-	
Athlon™	133	1,4 GHz	94,-	
Athlon™ XP 1600+		1,4 GHz	74,-	
Athlon™ XP 1700+		1,46 GHz	84,-	99,-
Athlon™ XP 1800+		1,53 GHz	99,-	114,-
Athlon™ XP 1900+		1,6 GHz	109,-	124,-
Athlon™ XP 2000+		1,66 GHz	124,-	139,-
Athlon™ XP 2100+		1,73 GHz	154,-	169,-
Athlon™ XP 2200+		1,8 GHz	194,-	209,-
Athlon™ XP 2400+		2,0 GHz	a.A.	a.A.
Athlon™ XP 2600+		2,13 GHz	a.A.	a.A.

RAM

KINGSTON ValueRAM					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	19,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	37,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	74,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266	CL2	49,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	79,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	169,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333		94,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333		179,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC1066		99,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC1066		199,-

SAMSUNG original					€
DIMM	128 MB	DDR	PC266		44,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266		84,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266		174,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333		94,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333		184,-
DIMM	256 MB	DDR	PC400		114,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC1066	32 Bit	144,-

INFINEON original					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	24,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	69,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	89,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266 Reg.	CL2	99,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	179,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266 Reg.	CL2	199,-
DIMM	1,0 GB	DDR	PC266 Reg.	CL2	499,-

CORSAIR					€
DIMM	256 MB	DDR	PC333-222	CL2	149,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333-222	CL2	269,-
DIMM	256 MB	DDR	PC400-233	CL2	154,-
DIMM	512 MB	DDR	PC400-233	CL2	279,-
DIMM	256 MB	DDR	PC433-244	CL2	169,-
DIMM	512 MB	DDR	PC433-244	CL2	309,-

MAINBOARDS

ASUS A7V8X

Sockel A Mainboard

VIA Apollo KT400 Chipsatz, 3x DDR-RAM PC400, 3x U-133, 2x S-ATA RAID, 6x PCI, 6x USB2.0, FireWire, ATX, Sound & LAN

€ 169,-

ASUS	Sockel/Chip	RAM	€
A7V266-C +Sound	SoA-KT266A	D	89,-
A7V333 +Sound	SoA-KT333	D	119,-
A7V333 +Sound+FW+RAID	SoA-KT333	D	144,-
A7V8X +Sound+LAN+FW+RAID	SoA-KT400	D	139,-
A7V8X +Sound+LAN+FW+S-ATA RAID	SoA-KT400	D	169,-
A7S333 +Sound	SoA-745	D	84,-
A7N266-C +Sound	SoA-nForce	D	119,-
A7N266-C +Sound+LAN	SoA-nForce	D	129,-
A7M266-D/U Dual+Snd+LAN	SoA-760MPX	D+	269,-
TUSL2-C +Sound	FC2-815EP	S	104,-
TR-DL Dual+VGA+LAN	FC2-3LET	S*	499,-
P4SE +Sound	So478-645	D	99,-
P4S533-E +Sound	So478-645DX	D	119,-
P4S533-E +Sound+LAN	So478-645DX	D	129,-
P4S8X +Sound+LAN	So478-648	D	144,-
P4S8X +Sound+LAN+FW+S-ATA RAID	So478-648	D	179,-
P4B266 +Sound	So478-845D	D+	144,-
P4B266 SE +Sound	So478-845D	D+	124,-
P4B533 +Sound	So478-845E	D	159,-
P4B533-E +Sound+LAN+FW+RAID	So478-845E	D	199,-
P4PE +Sound+LAN	So478-845PE	D	189,-
P4PE +Sound+LAN+FW+S-ATA RAID	So478-845PE	D	209,-
P4PE +Sound+Gbit-LAN+FW+S-ATA RAID	So478-845PE	D	219,-
P4B533-V +Sound+VGA	So478-845G	D	174,-
P4GE-V +Sound+VGA+LAN	So478-845GE	D	209,-
P4T533-C +Sound+LAN	So478-850E	R+	199,-
P4T533 +Sound+RAID inkl. 256 MB RIMM PC1066	So478-850E	R32	359,-

ELITEGROUP	Sockel/Chip	RAM	€
K7VTA3 3.0 +Sound	SoA-KT333	D	69,-
K7VTA3 3.0 +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	84,-
K7S5A +Sound	SoA-735	S/D	69,-
K7S5A +Sound+LAN	SoA-735	S/D	72,-
K7S6A +Sound	SoA-745	D	69,-
D6VAA Dual+Sound	FC-133A	S+	89,-
P4S5A/DX +Sound+LAN	So478-645DX	D	79,-
P4S5MG/GL (µATX) +Sound+VGA+LAN	So478-650GL	S/D	74,-
P4IBASD +Sound+LAN	So478-845D	S/D	94,-
P4VXASD2 +Sound+LAN	So478-P4X266	S/D	74,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
S : SD-RAM — + : auch ECC
D : DDR-RAM — * : nur ECC Registered
R : RD-RAM — R32 : 32 Bit RD-RAM

MSI	Sockel/Chip	RAM	€
KT3 Ultra2 +Sound	SoA-KT333	D	99,-
KT3 Ultra2-C +Sound	SoA-KT333	D	94,-
KT3 Ultra2-CL +Sound+LAN	SoA-KT333	D	99,-
KT3 Ultra2-R +Sound+RAID	SoA-KT333	D	119,-
KT3 Ultra2-BR +Sound+S-ATA RAID+Bluetooth	SoA-KT333	D	149,-
KT4 Ultra +Sound	SoA-KT400	D	124,-
KT4 Ultra-BSR +Sound+S-ATA RAID+Bluetooth	SoA-KT400	D	174,-
KT4 Ultra-FISR +Snd+FW+Gbit-LAN+S-ATA RAID	SoA-KT400	D	189,-
KT4V-L +Sound+LAN	SoA-KT400	D	129,-
K7 Master +Sound	SoA-761	D	79,-
745 Ultra +Sound	SoA-745	D	84,-
648 Max-L +Sound+LAN	So478-648	D	124,-
845 Ultra-C +Sound	So478-845D	D	89,-
845E Max +Sound	So478-845E	D	114,-
845E Max2-L +Sound+LAN	So478-845E	D	124,-
845E Max2-LR +Sound+LAN+RAID	So478-845E	D	144,-
845E Max2-BLR +Sound+LAN+RAID+Bluetooth	So478-845E	D	169,-
845PE Max-L +Sound+LAN	So478-845PE	D	134,-
845PE Max2-R +Snd+RAID	So478-845PE	D	149,-
850E Max-L +Sound+LAN	So478-850E	R	189,-

EPOX	Sockel/Chip	RAM	€
EP-8K3AE +Sound	SoA-KT333	D	99,-
EP-8K5A2 +Sound	SoA-KT333	D	119,-
EP-8K5A2+ +Snd+LAN+RAID	SoA-KT333	D	139,-
EP-8K5A2+B2 +Sound+LAN+RAID+Bluetooth	SoA-KT333	D	219,-
EP-8K5A3+ +Snd+LAN+RAID	SoA-KT333	D	149,-
EP-8K9A +Sound	So478-KT400	D	129,-
EP-8K9AI +Sound+LAN	So478-KT400	D	134,-
EP-4BEA +Sound	So478-845E	D	139,-
EP-4BEAR +Sound+RAID	So478-845E	D	149,-
EP-4G4A +Sound+VGA	So478-845G	D	139,-
EP-4G4A+ +Sound+VGA+LAN+RAID	So478-845G	D	159,-
EP-4T4AU +Sound+LAN+RAID	So478-850E	R32	199,-

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	€
GA-7ZXE +Sound	SoA-KT133A	S	69,-
GA-7VA +Sound	SoA-KT400	D	104,-
GA-7VAX +Sound+LAN	SoA-KT400	D	119,-
GA-7VAXP +Sound+LAN+FW+RAID	SoA-KT400	D	154,-
GA-7DPXDW-C Dual +Sound	SoA-760MPX	D*	299,-
GA-6OXT-A	FC2-815EP	S	94,-
GA-6VTXE-A +Sound	FC2-133T	S+	79,-
GA-8SR533 +Sound	So478-645	D	87,-
GA-8ST-L +Sound+LAN	So478-645DX	D	109,-
GA-8ID533 +Sound	So478-845	S	94,-
GA-8IR533 +Sound	So478-845D	D	99,-
GA-8PE667 +Sound	So478-845PE	D	129,-
GA-8PE667 Pro +Snd+LAN	So478-845PE	D	149,-
GA-8PE667 Ultra +Sound+LAN+RAID	So478-845PE	D	169,-
GA-8IG +Sound+VGA	So478-845G	D	129,-
GA-8IHXP +Snd+LAN+RAID	So478-850E	R	194,-

SOYO	Sockel/Chip	RAM	€
KT333 Dragon Lite +Sound	SoA-KT333	D	109,-
KT333 Dragon Ultra +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	159,-
KT333 Dragon Ultra Platinum silberne Platine +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	189,-
KT400 Dragon Ultra Platinum silberne Platine +Sound+LAN+RAID	SoA-KT400	D	199,-
P4S Dragon Ultra +Sound+LAN+RAID	So478-645	D	169,-
P4I Fire Dragon +Sound+LAN+FW+RAID	So478-845D	D	179,-
P4X400 Dragon Ultra +Sound+LAN+RAID	So478-P4X400	D	179,-

PC-GEHÄUSE

COOLERMASTER		€
ATC-201-SX* Midi-Tower	ATX	299,-
ATC-101-SX* Big-Tower	ATX	369,-
ATC-110-SX* Big-Tower	ATX	499,-

*komplett aus Aluminium, ohne Netzteil

CHIEFTEC			€
TX-10BD Midi-Tower	ATX	350 W	134,-
TX-10BLD Midi-Tower	ATX	350 W	144,-

THERMALTAKE		€
XaserII A5000+ Midi-Tower	ATX	139,-
XaserII A6000+* Midi-Tower	ATX	199,-

LIAN-LI		€
PC-50* Midi-Tower	ATX	119,-
PC-60* Midi-Tower	ATX	169,-
PC-68* Midi-Tower	ATX	199,-
PC-70* Big-Tower	ATX	299,-
PC-71* Big-Tower	ATX	309,-

*komplett aus Aluminium, ohne Netzteil

Diverse			€
PROFI-LINE Midi-Tower	ATX	235 W	69,-
AVANCE Desktop	ATX	250 W	79,-
A-325 Midi-Tower	ATX	250 W	49,-
A-330 Midi-Tower	ATX	300 W	59,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLASSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

GAMES

Top Ten	€
Battlefield 1942	44,-
Empire Earth - Zeitalter der Eroberungen (Add On)	29,-
Gold Games 6	34,-
Hitman 2 - Silent Assassin	44,-
Mafia	44,-
Morrowind dt.	44,-
Neocron	44,-
Tactical Ops	34,-
Unreal Tournament 2003	44,-
Warcraft III	44,-

Action	€	
Aliens vs. Predator 2	44,-	
Aliens vs. Predator 2 - Primal Hunt (Add On)	24,-	
Aquanox - Revelation	49,-	L
Battlefield 1942	44,-	
Command + Conquer - Renegade	44,-	
Conflict Desert Storm	44,-	
Das Ding - John Carpenter	39,-	
Delta Force Task Dagger	49,-	
Der Anschlag - Sum of all Fears	34,-	
Double Pack: Descent 3 (WL) + Freespace (WL)	14,-	L
Double Pack: Messiah (WL) + Sacrifice (WL)	16,-	
Duke Nukem - Manhattan Project	19,-	
GTA 3	44,-	
Half-Life - Generation V3	29,-	
Hitman 2 - Silent Assassin	44,-	
I.G.I. 2 - Covert Strike	49,-	L
K-Hawk	39,-	
Mafia	44,-	
No One Lives Forever 2	44,-	
Operation Flashpoint - Resistance Add On	27,-	
Operation Flashpoint - Gold Edition	44,-	
Serious Sam - The Second Encounter	14,-	
Spiderman - The Movie	39,-	
Star Trek Action Pack	29,-	
Star Wars - Jedi Knight 2	44,-	
Stirb langsam - Nakatomi Plaza	34,-	
Tactical Ops	34,-	
Tom Clancy's Ghost Recon X-Mas Edition (Spiel+Mission Pack's: Desert Siege + Island Thunder)	49,-	
Tom Clancy's Rainbow Six - Ravenshield	49,-	L
Tom Clancy's Splinter Cell	49,-	L
Unreal Tournament 2003	44,-	
Vietcong	44,-	L

Strategie	€	
Age of Empires II - Gold Edition	44,-	
Age of Empires II - Conquerors	19,-	
Age of Mythology	49,-	L
Age of Wonders II	44,-	
Anno 1503	49,-	
Beachlife - Virtual Ressort	44,-	
Civilization III	49,-	
Cossacks - Back to War	34,-	
Der erste Kaiser - Aufstieg des Reichs der Mitte	44,-	
Der Industriegigant 2	44,-	
Der Industriegigant 2 (Add On)	29,-	L
Desperados	29,-	
Emergency II	29,-	L
Empire Earth	44,-	
Empire Earth - Zeitalter der Eroberungen (Add On)	29,-	
Freedom Force	44,-	
Frontline Attack - War over Europe	44,-	
Gefeuert - Dein letzter Tag	14,-	
Mall Tycoon	9,-	
Medieval Total War	39,-	
Platoon	44,-	L
Port Royale	44,-	
Project Nomads	49,-	
Rollercoaster Tycoon 2	49,-	
Stronghold Crusader	44,-	
Stronghold Deluxe	34,-	
Sudden Strike 2	44,-	

No One Lives Forever 2

Action



€ 44,-

Gold Games 6
Spielesammlung

enthält 15 Spiele, u.a. Die Siedler 4 & Rayman 2



€ 34,-

Rollenspiel & Adventures	€	
Anachronox	19,-	
Diablo II	14,-	
Divine Divinity	49,-	
Double Pack: Baldur's Gate (WL) + Legenden der Schwertküste (WL)	14,-	
Double Pack: Icewind Dale (WL) + Art of Magic (WL)	16,-	
Dragon Empires	49,-	L
Dungeon Siege	44,-	
Fallout 1+2	14,-	
Fallout Apocalypse	14,-	
Gothic II	44,-	L
Grandia 2	44,-	
Grim Fandango	9,-	
Icewind Dale 2	44,-	L
Morrowind dt.	44,-	
Neocron	44,-	
Neverwinter Nights	49,-	
Syberia	44,-	
Warcraft III	44,-	
Zanzarah - Das verborgene Portal	44,-	

Sport & Simulation	€	
Colin McRae Rally 2.0	19,-	
Comanche 4	44,-	
Crazy Taxi	39,-	
Die Siedler 4	14,-	
Die Sims - Party ohne Ende	19,-	
Die Sims - Tierisch gut drauf	24,-	
Die Sims - Urlaub total	24,-	
Die Sims - Deluxe Edition	49,-	
Doublepack: Bleifuss Offroad + European Super League	14,-	
F1 2002	44,-	
FIFA Football 2002	44,-	
FIFA 2003	44,-	L
Flight Simulator Professional 2002	59,-	
Flight Simulator 2002	54,-	
Grand Prix 4	49,-	
IL2 Forgotten Battles (Add On)	24,-	L
IL2 Sturmovik	29,-	
Madden NFL 2003	44,-	
Michael Schumacher Racing World Kart 2002	34,-	
Moto GP - Ultimate Racing Technology	34,-	
Moto Racer 3	44,-	
Nascar Racing 2002	29,-	
Need for Speed - Brennender Asphalt (Classic)	14,-	
Need For Speed - Hot Pursuit 2	44,-	L
Operation Flashpoint - Gold Edition	44,-	
Sid Meier's Sim Golf	44,-	
Sim City 3000	14,-	
Speed Challenge - Jacques Villeneuve's Racing vision	24,-	
The Partners	34,-	
Tony Hawk's Pro Skater 3	34,-	

Spielekonsolen	€
NINTENDO GameCube (Black)	189,-
SONY Playstation 2	249,-
MICROSOFT XBOX Holiday Bundle	249,-

Age of Mythology

Strategie

Jetzt vorbestellen!



€ 49,-

Über 400 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.
WL: White Label

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

Microsoft SideWinder Game Voice

Das Kommunikations-Kit im Double-Pack!

- Das GameVoice ist das ideale Kommunikationsgerät für Online- & LAN-Gamer
- Die Tonausgabe kann über das Headset oder externe Soundsysteme erfolgen
- Sie können mit einem oder mehreren Mitspielern sprechen
- Die Funktionen des Pads können über 8 Tasten gesteuert werden
- USB-Anschluss
- Mic-In, Line-Out Kabel zum Anschluss an die Soundkarte
- Der Doublepack enthält 2 Steuerpads & 2 Headsets



2 Stück € 49,-

EINGABEGERÄTE

Tastaturen

Joysticks	Anschluss	€	
MS SideWinder Precision 2	USB	44,-	
MS SW Force Feedback Pro 2	USB	84,-	
LOGITECH Cordless Freedom 2.4	USB	79,-	
LOGITECH WM Strike Force 3D	USB	79,-	
SAITEK ST100	GP	19,-	
SAITEK ST200	USB	24,-	
SAITEK ST330 Rumble	USB	34,-	
SAITEK X36F	GP	29,-	
SAITEK SP550 (mit Pad)	GP	34,-	
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	39,-	
SAITEK Cyborg 3D Rumble	USB	39,-	
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	69,-	

Gamepads	Anschluss	€	
LOGITECH WingMan Action	USB	24,-	
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	34,-	
LOGITECH WM Cordless Gamepad	USB	59,-	
MS SideWinder GameVoice (Double-Pack Kommunikationskit)	USB	49,-	
SAITEK P120	GP	14,-	
SAITEK P220	USB	14,-	
SAITEK PC Dash 2	USB	24,-	
SAITEK P880 Dual Analog	USB	24,-	
SAITEK P2500 Rumble	USB	29,-	
SAITEK P3000 Wireless	USB	54,-	

Lenkräder	Anschluss	€	
LOGITECH WM Formula Force GP	USB	64,-	
LOGITECH Momo Racing Force	USB	139,-	L
LOGITECH Momo Force Wheel	USB	169,-	
MS SW Precision Racing Wheel	USB	54,-	
MS SW Force Feedback Wheel	USB	114,-	
SAITEK R80	GP	29,-	
SAITEK R220 Digital	USB	44,-	
SAITEK R440	USB	79,-	

Tastaturen

CHERRY	Anschluss	€
G83-6105 Business (in verschiedenen Farblayouts)	PS/2	22,-
G83-13000 Cybo@rd	PS/2 u. USB	29,-
G81-3000 Professional	PS/2 o. USB	29,-

Einige CHERRY-Tastaturen sind auch in schwarz und in diversen Sprachlayouts erhältlich.

LOGITECH	Anschluss	€
Internet Navigator	PS/2 u. USB	34,-
Cordless Desktop Deluxe	PS/2 u. USB	69,-
Cordless Desktop Navigation	PS/2 u. USB	89,-
Cordless Desktop Optical	PS/2 u. USB	114,-
Cordless Desktop Comfort	PS/2 u. USB	109,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Internet Keyboard SB (+Maus)	PS/2	29,-
Multimedia Keyboard	PS/2	34,-
Natural Multimedia Keyboard	PS/2	49,-
Wireless Desktop	PS/2	49,-
Wireless Opt. Desktop Pro (+Maus)	USB	99,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
Pilot Wheel Mouse	PS/2 u. USB	24,-
Wheel Mouse Optical B69 OEM	PS/2 u. USB	19,-
Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	34,-
Cordless Mouse	PS/2 u. USB	32,-
Cordless Mouse Optical	PS/2 u. USB	49,-
MouseMan Dual Optical	PS/2 u. USB	44,-
MX300 Optical Mouse	PS/2 u. USB	42,-
MX500 Optical Mouse	PS/2 u. USB	54,-
MX700 Cordless Optical Mouse	PS/2 u. USB	74,-
Cordless MouseMan Optical	PS/2 u. USB	59,-

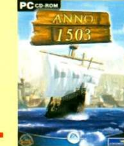
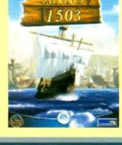
MICROSOFT	Anschluss	€
Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
Optical Mouse blue	PS/2 u. USB	39,-
Wireless Optical Mouse blue	USB	49,-
IntelliMouse SB	PS/2	14,-
IntelliMouse Optical 1.1 SB	PS/2 u. USB	29,-
IntelliMouse Optical 1.1	PS/2 u. USB	49,-
IntelliMouse Optical 1.1 silber	PS/2 u. USB	54,-
IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 u. USB	54,-
Wireless IntelliMouse Explorer SB	USB	59,-
Wireless IntelliMouse Explorer	USB	64,-

Diverse	Anschluss	€
Standard	PS/2 u. ser.	4,-
Ergo Wheel	PS/2	7,-
i-Maus blau	PS/2	4,-
CHERRY Power Wheel Mouse	PS/2 u. USB	14,-
CHERRY Power Wheel M-5000	PS/2 u. USB	29,-
Razer Boomslang 2000	PS/2 u. USB	59,-
SAITEK Cordless Mouse	USB	14,-
SAITEK Optical Mouse	USB	19,-
SAITEK Cordless Optical Mouse	USB	34,-

Mousepads	€
COMPAD Speed-Pad (Gamer-Mousepad)	18,-
RATPADZ Handballenauflage	9,-
RATPADZ Ratpad (Gamer-Mousepad)	20,-
RATPADZ Ratpad +Handballenauflage	27,-
LIAN LI Mousepad (silber)	19,-

Anno 1503

Strategie

€ 49,-

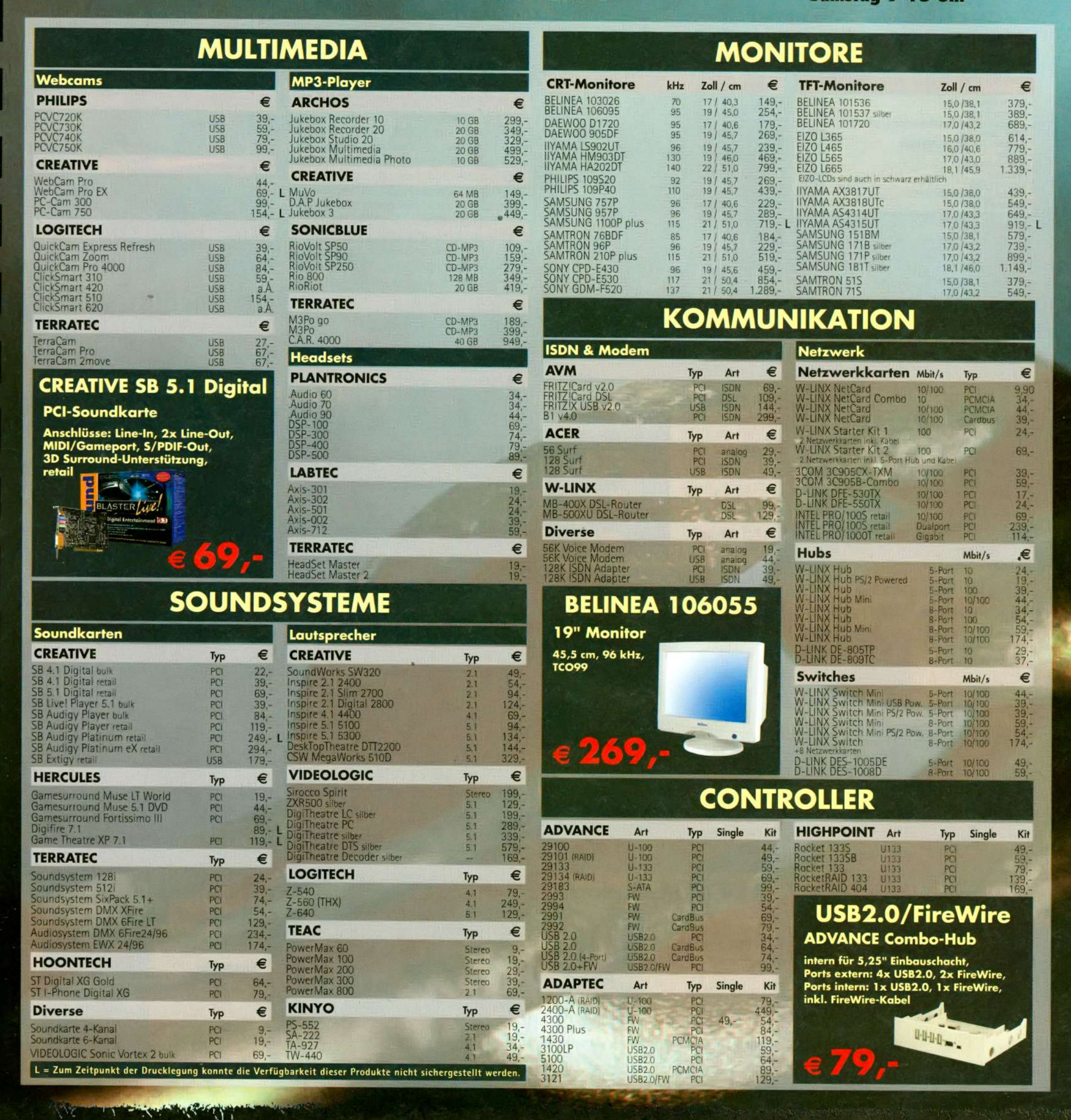
01805-905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 3790


MULTIMEDIA

Webcams

PHILIPS		€
PCVC720K	USB	39,-
PCVC730K	USB	59,-
PCVC740K	USB	79,-
PCVC750K	USB	99,-

CREATIVE		€
WebCam Pro		44,-
WebCam Pro EX		69,- L
PC-Cam 300		99,-
PC-Cam 750		154,- L

LOGITECH		€
QuickCam Express Refresh	USB	39,-
QuickCam Zoom	USB	64,-
QuickCam Pro 4000	USB	84,-
ClickSmart 310	USB	59,-
ClickSmart 420	USB	a.A.
ClickSmart 510	USB	154,-
ClickSmart 620	USB	a.A.

TERRATEC		€
TerraCam	USB	27,-
TerraCam Pro	USB	67,-
TerraCam 2move	USB	67,-

CREATIVE SB 5.1 Digital
PCI-Soundkarte
Anschlüsse: Line-In, 2x Line-Out, MIDI/Gameport, S/PDIF-Out, 3D Surround-Unterstützung, retail
BLASTER Live!
€ 69,-

MP3-Player

ARCHOS		€
Jukebox Recorder 10	10 GB	299,-
Jukebox Recorder 20	20 GB	349,-
Jukebox Studio 20	20 GB	329,-
Jukebox Multimedia	20 GB	499,-
Jukebox Multimedia Photo	10 GB	529,-

CREATIVE		€
MuVo	64 MB	149,-
D.A.P Jukebox	20 GB	399,-
Jukebox 3	20 GB	449,-

SONICBLUE		€
RioVolt SP50	CD-MP3	109,-
RioVolt SP90	CD-MP3	159,-
RioVolt SP250	CD-MP3	279,-
Rio 800	128 MB	349,-
RioRiot	20 GB	419,-

TERRATEC		€
M3Po go	CD-MP3	189,-
M3Po	CD-MP3	399,-
C.A.R. 4000	40 GB	949,-

Headsets

PLANTRONICS	€
Audio 60	34,-
Audio 70	34,-
Audio 90	44,-
DSP-100	69,-
DSP-300	74,-
DSP-400	79,-
DSP-500	89,-

LABTEC	€
Axis-301	19,-
Axis-302	24,-
Axis-501	24,-
Axis-002	39,-
Axis-712	59,-

TERRATEC	€
HeadSet Master	19,-
HeadSet Master 2	19,-

SOUNDSYSTEME

Soundkarten

CREATIVE	Typ	€
SB 4.1 Digital bulk	PCI	22,-
SB 4.1 Digital retail	PCI	39,-
SB 5.1 Digital retail	PCI	69,-
SB Live! Player 5.1 bulk	PCI	39,-
SB Audigy Player bulk	PCI	84,-
SB Audigy Player retail	PCI	119,-
SB Audigy Platinum retail	PCI	249,- L
SB Audigy Platinum eX retail	PCI	294,-
SB Extigy retail	USB	179,-

HERCULES	Typ	€
Gamesurround Muse LT World	PCI	19,-
Gamesurround Muse 5.1 DVD	PCI	44,-
Gamesurround Fortissimo III	PCI	69,-
Digifire 7.1		89,- L
Game Theatre XP 7.1	PCI	119,- L

TERRATEC	Typ	€
Soundsystem 128i	PCI	24,-
Soundsystem 512i	PCI	39,-
Soundsystem SixPack 5.1+	PCI	74,-
Soundsystem DMX XFire	PCI	54,-
Soundsystem DMX 6Fire LT	PCI	129,-
Audiosystem DMX 6Fire24/96	PCI	234,-
Audiosystem EWX 24/96	PCI	174,-

HOONTECH	Typ	€
ST Digital XG Gold	PCI	64,-
ST I-Phone Digital XG	PCI	79,-

Diverse	Typ	€
Soundkarte 4-Kanal	PCI	9,-
Soundkarte 6-Kanal	PCI	19,-
VIDEOLOGIC Sonic Vortex 2 bulk	PCI	69,-

Lautsprecher

CREATIVE	Typ	€
SoundWorks SW320	2.1	49,-
Inspire 2.1 2400	2.1	54,-
Inspire 2.1 Slim 2700	2.1	94,-
Inspire 2.1 Digital 2800	2.1	124,-
Inspire 4.1 4400	4.1	69,-
Inspire 5.1 5100	5.1	94,-
Inspire 5.1 5300	5.1	134,-
DeskTopTheatre DTT2200	5.1	144,-
CSW MegaWorks 510D	5.1	329,-

VIDEOLOGIC	Typ	€
Sirocco Spirit	Stereo	199,-
ZXR500 silber	5.1	129,-
DigiTheatre LC silber	5.1	199,-
DigiTheatre PC	5.1	289,-
DigiTheatre silber	5.1	339,-
DigiTheatre DTS silber	5.1	579,-
DigiTheatre Decoder silber	--	169,-

LOGITECH	Typ	€
Z-540	4.1	79,-
Z-560 (THX)	4.1	249,-
Z-640	5.1	129,-

TEAC	Typ	€
PowerMax 60	Stereo	9,-
PowerMax 100	Stereo	19,-
PowerMax 200	Stereo	29,-
PowerMax 300	Stereo	39,-
PowerMax 800	2.1	69,-

KINYO	Typ	€
PS-552	Stereo	19,-
SA-222	2.1	19,-
TA-927	4.1	34,-
TW-440	4.1	49,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

MONITORE

CRT-Monitore	kHz	Zoll / cm	€
BELINEA 103026	70	17 / 40,3	149,-
BELINEA 106095	95	19 / 45,0	254,-
DAEWOO D1720	95	17 / 40,6	179,-
DAEWOO 905DF	95	19 / 45,7	269,-
IIYAMA LS902UT	96	19 / 45,7	239,-
IIYAMA HM903DT	130	19 / 46,0	469,-
IIYAMA HA202DT	140	22 / 51,0	799,-
PHILIPS 109S20	92	19 / 45,7	269,-
PHILIPS 109P40	110	19 / 45,7	439,-
SAMSUNG 757P	96	17 / 40,6	229,-
SAMSUNG 957P	96	19 / 45,7	289,-
SAMSUNG 1100P plus	115	21 / 51,0	719,- L
SAMTRON 76BDF	85	17 / 40,6	184,-
SAMTRON 96P	96	19 / 45,7	229,-
SAMTRON 210P plus	115	21 / 51,0	519,-
SONY CPD-E430	96	19 / 45,6	459,-
SONY CPD-E530	117	21 / 50,4	854,-
SONY GDM-F520	137	21 / 50,4	1.289,-

TFT-Monitore	Zoll / cm	€
BELINEA 101536	15,0 /38,1	379,-
BELINEA 101537 silber	15,0 /38,1	389,-
BELINEA 101720	17,0 /43,2	689,-
EIZO L365	15,0 /38,0	614,-
EIZO L465	16,0 /40,6	779,-
EIZO L565	17,0 /43,0	889,-
EIZO L665	18,1 /45,9	1.339,-
EIZO-LCDs sind auch in schwarz erhältlich		
IIYAMA AX3817UT	15,0 /38,0	439,-
IIYAMA AX3818UTc	15,0 /38,0	549,-
IIYAMA AS4314UT	17,0 /43,3	649,-
IIYAMA AS4315UT	17,0 /43,3	919,- L
SAMSUNG 151BM	15,0 /38,1	579,-
SAMSUNG 171B silber	17,0 /43,2	739,-
SAMSUNG 171P silber	17,0 /43,2	899,-
SAMSUNG 181T silber	18,1 /46,0	1.149,-
SAMTRON 51S	15,0 /38,1	379,-
SAMTRON 71S	17,0 /43,2	549,-

KOMMUNIKATION

ISDN & Modem

AVM	Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.0	PCI	ISDN	69,-
FRITZ!Card DSL	PCI	DSL	109,-
FRITZ!X USB v2.0	USB	ISDN	144,-
B1 v4.0	PCI	ISDN	299,-

ACER	Typ	Art	€
56 Surf	PCI	analog	29,-
128 Surf	PCI	ISDN	39,-
128 Surf	USB	ISDN	49,-

W-LINX	Typ	Art	€
MB-400X DSL-Router		DSL	99,-
MB-500XU DSL-Router		DSL	129,-

Diverse	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	19,-
56K Voice Modem	USB	analog	44,-
128K ISDN Adapter	PCI	ISDN	39,-
128K ISDN Adapter	USB	ISDN	49,-

BELINEA 106055
19" Monitor
45,5 cm, 96 kHz, TCO99
€ 269,-

Netzwerk

Netzwerkkarten	Mbit/s	Typ	€
W-LINX NetCard	10/100	PCI	9,90
W-LINX NetCard Combo	10	PCMCIA	34,-
W-LINX NetCard	10/100	PCMCIA	44,-
W-LINX NetCard	10/100	Cardbus	39,-
W-LINX Starter Kit 1 (2 Netzwerkkarten inkl. Kabel)	100	PCI	24,-
W-LINX Starter Kit 2 (2 Netzwerkkarten inkl. 5-Port Hub und Kabel)	100	PCI	69,-
3COM 3C905CX-TXM	10/100	PCI	39,-
3COM 3C905B-Combo	10/100	PCI	59,-
D-LINK DFE-530TX	10/100	PCI	17,-
D-LINK DFE-550TX	10/100	PCI	24,-
INTEL PRO/100S retail	10/100	PCI	69,-
INTEL PRO/100S retail	Dualport	PCI	239,-
INTEL PRO/1000T retail	Gigabit	PCI	114,-

Hubs		Mbit/s	€
W-LINX Hub	5-Port	10	24,-
W-LINX Hub PS/2 Powered	5-Port	10	19,-
W-LINX Hub	5-Port	100	39,-
W-LINX Hub Mini	5-Port	10/100	44,-
W-LINX Hub	8-Port	10	34,-
W-LINX Hub	8-Port	100	54,-
W-LINX Hub Mini	8-Port	10/100	59,-
W-LINX Hub	8-Port	10/100	174,-
D-LINK DE-805TP	5-Port	10	29,-
D-LINK DE-809TC	8-Port	10	37,-

Switches		Mbit/s	€
W-LINX Switch Mini	5-Port	10/100	44,-
W-LINX Switch Mini USB Pow.	5-Port	10/100	39,-
W-LINX Switch Mini PS/2 Pow.	5-Port	10/100	39,-
W-LINX Switch Mini	8-Port	10/100	59,-
W-LINX Switch Mini PS/2 Pow.	8-Port	10/100	54,-
W-LINX Switch +8 Netzwerkkarten	8-Port	10/100	174,-
D-LINK DES-1005DE	5-Port	10/100	49,-
D-LINK DES-1008D	8-Port	10/100	59,-

CONTROLLER

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI		44,-
29101 (RAID)	U-100	PCI		49,-
29133	U-133	PCI		59,-
29134 (RAID)	U-133	PCI		69,-
29183	S-ATA	PCI		99,-
2993	FW	PCI		39,-
2994	FW	PCI		54,-
2991	FW	CardBus		69,-
2992	FW	CardBus		79,-
USB 2.0	USB2.0	PCI		34,-
USB 2.0	USB2.0	CardBus		64,-
USB 2.0 (4-Port)	USB2.0	CardBus		74,-
USB 2.0+FW	USB2.0/FW	PCI		99,-

ADAPTEC	Art	Typ	Single	Kit
1200-A (RAID)	U-100	PCI		79,-
2400-A (RAID)	U-100	PCI		449,-
4300	FW	PCI	49,-	54,-
4300 Plus	FW	PCI		84,-
1430	FW	PCMCIA		119,-
3100LP	USB2.0	PCI		59,-
5100	USB2.0	PCI		64,-
1420	USB2.0	PCMCIA		89,-
3121	USB2.0/FW	PCI		129,-

HIGHPOINT	Art	Typ	Single	Kit
Rocket 133S	U133	PCI		49,-
Rocket 133SB	U133	PCI		59,-
Rocket 133	U133	PCI		79,-
RocketRAID 133	U133	PCI		139,-
RocketRAID 404	U133	PCI		169,-

USB2.0/FireWire
ADVANCE Combo-Hub
intern für 5,25" Einbauschacht,
Ports extern: 4x USB2.0, 2x FireWire,
Ports intern: 1x USB2.0, 1x FireWire,
inkl. FireWire-Kabel
€ 79,-

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

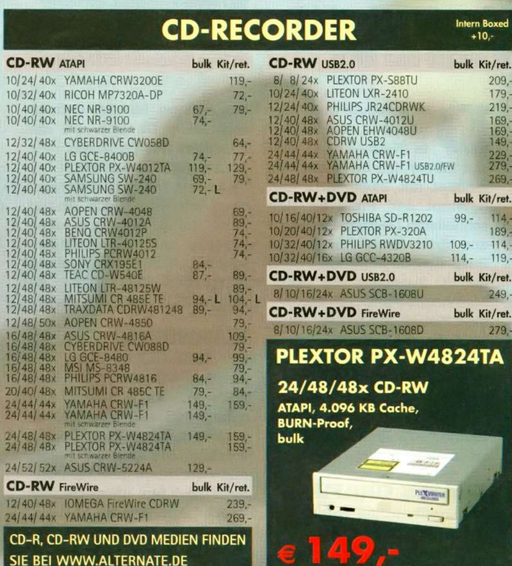
Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



CD-RECORDER

Intern Boxed +10,-



CD-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/24/ 40x	YAMAHA CRW3200E		119,-
10/32/ 40x	RICOH MP7320A-DP		72,-
10/40/ 40x	NEC NR-9100	67,-	79,-
10/40/ 40x	NEC NR-9100 mit schwarzer Blende	74,-	
12/32/ 48x	CYBERDRIVE CW058D		64,-
12/40/ 40x	LG GCE-8400B	74,-	77,-
12/40/ 40x	PLEXTOR PX-W4012TA	119,-	129,-
12/40/ 40x	SAMSUNG SW-240	69,-	79,-
12/40/ 40x	SAMSUNG SW-240 mit schwarzer Blende	72,- L	
12/40/ 48x	AOPEN CRW-4048		69,-
12/40/ 48x	ASUS CRW-4012A		89,-
12/40/ 48x	BENQ CRW4012P		74,-
12/40/ 48x	LITEON LTR-40125S		74,-
12/40/ 48x	PHILIPS PCRW4012		74,-
12/40/ 48x	SONY CRX195E1	84,-	
12/40/ 48x	TEAC CD-W540E	87,-	89,-
12/48/ 48x	LITEON LTR-48125W		89,-
12/48/ 48x	MITSUMI CR 485E TE	94,- L	104,- L
12/48/ 48x	TRAXDATA CDRW481248	89,-	94,-
12/48/ 50x	AOPEN CRW-4850		79,-
16/48/ 48x	ASUS CRW-4816A		109,-
16/48/ 48x	CYBERDRIVE CW088D		79,-
16/48/ 48x	LG GCE-8480	94,-	99,-
16/48/ 48x	MSI MS-8348		79,-
16/48/ 48x	PHILIPS PCRW4816	84,-	94,-
20/40/ 48x	MITSUMI CR 485C TE	79,-	84,-
24/44/ 44x	YAMAHA CRW-F1	149,-	159,-
24/44/ 44x	YAMAHA CRW-F1 mit schwarzer Blende	149,-	
24/48/ 48x	PLEXTOR PX-W4824TA	149,-	159,-
24/48/ 48x	PLEXTOR PX-W4824TA mit schwarzer Blende		159,-
24/52/ 52x	ASUS CRW-5224A	129,-	

CD-RW FireWire		bulk	Kit/ret.
12/40/ 48x	IOMEGA FireWire CDRW		239,-
24/44/ 44x	YAMAHA CRW-F1		269,-

CD-R, CD-RW UND DVD MEDIEN FINDEN SIE BEI WWW.ALTERNATE.DE

CD-RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/ 8/ 24x	PLEXTOR PX-S88TU		209,-
10/24/ 40x	LITEON LXR-2410		179,-
12/24/ 40x	PHILIPS JR24CDRWK		219,-
12/40/ 48x	ASUS CRW-4012U		169,-
12/40/ 48x	AOPEN EHW4048U		169,-
12/40/ 48x	CDRW USB2		149,-
24/44/ 44x	YAMAHA CRW-F1		229,-
24/44/ 44x	YAMAHA CRW-F1 USB2.0/FW		279,-
24/48/ 48x	PLEXTOR PX-W4824TU		269,-

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/16/40/12x	TOSHIBA SD-R1202	99,-	114,-
10/20/40/12x	PLEXTOR PX-320A		189,-
10/32/40/12x	PHILIPS RWDV3210	109,-	114,-
10/32/40/16x	LG GCC-4320B	114,-	119,-

CD-RW+DVD USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/10/16/24x	ASUS SCB-1608U		249,-

CD-RW+DVD FireWire		bulk	Kit/ret.
8/10/16/24x	ASUS SCB-1608D		279,-

PLEXTOR PX-W4824TA

24/48/48x CD-RW

ATAPI, 4.096 KB Cache, BURN-Proof, bulk

€ 149,-

DVD-RECORDER

Intern Boxed +10,-



LITEON LTD-165

16/48x DVD-ROM

ATAPI, Ultra DMA/100, bulk

€ 54,-

DVD-RW ATAPI		€
2/ 1/ 6x	PIONEER DVR-104 bulk	339,-
2/ 1/ 6x	PIONEER DVR-A04 retail	369,-
2/ 1/ 12x	TOSHIBA SD-R5002 bulk	299,-
2/ 1/ 12x	TOSHIBA SD-R5002 retail	359,-

DVD+RW ATAPI		€
2/ 2/ 8x	AOPEN DVRW2412PRO retail	399,-
2/ 2/ 8x	HP dvd200i retail	429,-
-/ 2/ 8x	PHILIPS DVDRW208 bulk	239,-
-/ 2/ 8x	PHILIPS DVDRW208K retail	259,-
2/ 2/ 8x	PHILIPS DVDRW228 bulk	299,-
2/ 2/ 8x	PHILIPS DVDRW228K retail	329,-
-/ 2/ 8x	RICOH MP5120A-SK retail	249,-
2/ 2/ 8x	RICOH MP5125A-DP retail	299,-
2/ 2/ 8x	TRAXDATA DVD+R/RW bulk	359,-
2/ 2/ 8x	TRAXDATA DVD+R/RW retail	374,-

DVD+RW USB2.0/FW		€
2/ 2/ 8x	HP dvd200e retail	529,-

DVD-ROM & CD-ROM

Intern Boxed +10,-

DVD-ROM ATAPI		bulk	retail
16/40x	PIONEER DVD-117	57,-	
16/40x	PIONEER DVD-117 mit schwarzer Blende	59,-	
16/40x	PIONEER DVD-106S	64,-	
16/40x	PIONEER DVD-106SZ	67,-	
16/40x	PIONEER DVD-A06SW Star Wars-Edition		79,-
16/40x	SONY DDU1621	54,-	
16/48x	ASUS DVD-E616		74,-
16/48x	LITEON LTD-165	54,-	57,-
16/48x	NEC DV-5800B	54,-	62,-
16/48x	NEC DV-5800B Kit		64,-
16/48x	SAMSUNG SD-616	54,-	59,-
16/48x	SAMSUNG SD-616 mit schwarzer Blende	57,- L	
16/48x	TOSHIBA SD-M1612	54,-	67,-

DVD-ROM FireWire		bulk	Kit
16/48x	DVD 1648F		129,-

CD-ROM ATAPI		bulk	retail
24x	NEC CD-2800 für Notebooks	29,-	
52x	AOPEN CD952E grau	29,-	
52x	ASUS CDS520		34,-
52x	LG GCR-852xB	27,-	32,-
52x	LITEON LTN52x	29,-	32,-
52x	MSI MS-8152		29,-
52x	NEC CD-3002A	29,-	
52x	SAMSUNG SC-152	29,-	
52x	TEAC CD-552E	37,-	42,-
54x	MITSUMI FX 54x MAX	27,-	34,-
56x	AOPEN CD-956E		31,-

IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 / U-133 +10,- / +15,- / +15,-



NEC NR-9100

10/40/40x CD-RW

ATAPI, Just-Link, Mount-Rainier-Kompatibel, mit schwarzer Blende, bulk

€ 74,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L020VN	U-100	20,5	9 / 2.048 / 7.200	79,-
IC35L040VA	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	89,-
IC35L040VN	U-100	41,1	9 / 2.048 / 7.200	89,-
IC35L060VA	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	114,-
IC35L060V2	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	a.A. L
IC35L080VA	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	129,-
IC35L100VA	U-100	100,0	8 / 2.048 / 7.200	149,-
IC35L120VA	U-100	120,0	8 / 2.048 / 7.200	184,-
IC35L120V2	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	a.A. L
IC35L180V2	U-100	180,0	9 / 8.192 / 7.200	419,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2B020H1	U-100	20,4	12 / 2.048 / 5.400	72,-
2F020J0	U-133	20,0	12 / 2.048 / 5.400	69,-
2F030J0	U-133	30,0	12 / 2.048 / 5.400	74,-
2F040J0	U-133	40,0	12 / 2.048 / 5.400	84,-
4D040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	82,-
4D080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	109,-
4G120J6	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	169,-
4G120J6 retail	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	174,-
4G160J8	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	269,- L
4G160J8 retail	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	329,- L
4K080K4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	114,- L
4R060J0	U-133	60,0	13 / 2.048 / 5.400	94,-
4R080J0	U-133	80,0	13 / 2.048 / 5.400	114,-
4R120J0	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	199,- L
4R160J0	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	a.A. L
6E030L0	U-133	30,0	10 / 2.048 / 7.200	79,-
6E040L0	U-133	40,0	10 / 2.048 / 7.200	94,-
6L040J2	U-133	40,0	8 / 2.048 / 7.200	94,- L
6L080J4	U-133	80,0	8 / 2.048 / 7.200	149,-
6Y060L0	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
6Y080L0	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	144,- L
6Y120L0	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	229,- L
6Y160L0	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	529,- L

EXCELSTORE		GB	ms/Cache/UPM	€
ES3230	U-66	30,0	9 / 2.048 / 5.400	69,-
ESJ24	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-

SCSI-Festplatten ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	74,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	89,-
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 7.200	79,-
WD400JB	U-100	40,0	9 / 8.192 / 7.200	104,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	104,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
WD600JB	U-100	60,0	9 / 8.192 / 7.200	129,-
WD800AB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	114,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	119,-
WD800JB	U-100	80,0	8 / 8.192 / 7.200	139,-
WD1000BB	U-100	100,0	9 / 2.048 / 7.200	169,-
WD1000JB	U-100	100,0	9 / 8.192 / 7.200	209,-
WD1000JB retail	U-100	100,0	9 / 8.192 / 7.200	219,-
WD1200AB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	179,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	189,-
WD1200LB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	a.A. L
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	229,-
WD1800BB	U-100	180,0	9 / 2.048 / 7.200	399,- L
WD1800LB	U-100	180,0	9 / 2.048 / 7.200	a.A. L
WD1800JB	U-100	180,0	9 / 8.192 / 7.200	429,-
WD2000BB	U-100	200,0	9 / 2.048 / 7.200	479,-
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8.192 / 7.200	499,- L

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP2001H	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
SV0221H	U-100	20,4	9 / 512 / 5.400	79,-
SV4012H	U-100	40,2	9 / 512 / 5.400	89,-
SP4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	94,-
SV0602H	U-100	60,0	9 / 512 / 5.400	99,-
SP6003H	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
SV8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	114,-
SV0813H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	119,-
SP8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	124,-
SV1204H	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	149,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320011A	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	84,- L
ST340016A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	89,-
ST340810A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 5.400	84,-
ST360020A	U-100	60,0	10 / 2.048 / 5.400	99,-
ST360021A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	109,- L
ST380021A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	129,-

SEAGATE ST360021A

60,0 GB

9 ms Zugriffszeit, 2.048 KB Cache, 7.200 UPM, Silent Drive

€ 114,-

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Filme	FSK	€
A Beautiful Mind	ab 12	23,-
Asterix und Obelix - Mission Kleopatra	ab 6	21,-
Der Herr der Ringe - Trick	ab 12	22,-
Die Simpsons - Treehouse of Horror	ab 12	19,-
Futurama - Season 1 Box Set	ab 12	32,-
Harry Potter und der Stein der Weisen	ab 6	19,-
Im Fadenkreuz	ab 16	19,-
Knallharte Jungs	ab 16	24,-
Matrix	ab 16	22,-
Ocean's Eleven	ab 12	21,-
Pearl Harbor Director's Cut	ab 16	30,-
So High	ab 16	22,-
Spy Game	ab 12	24,-
Zurück in die Zukunft Trilogie	ab 12	46,-
Vanilla Sky	ab 16	24,-

Plasma-Displays		€
DAEWOO DSP 4210	42"	4.999,-
LG MZ-42 PZ24	42"	5.499,-
PHILIPS Brilliance 420P10	42"	6.999,-
SONY PFM-42B1	42"	6.999,-

WEITERE DVD-FILME SOWIE GAMES FÜR KONSOLEN AB LAGER LIEFERBAR!

DVD-Player		€
CYBERHOME CH-DVD 505	aluminium	159,-
LG DVD-5084	silber	149,-
LG DVD-4730	silber	199,-
LG DVD-5935 Combi (DVD+VCR)	silber	379,-
TOSHIBA SD-220E	black o. silber	229,-
TOSHIBA SD-510E	black o. silber	479,-
YAMAKAWA DVD 205	silber	99,-

Ice Age

DVD-Film

78 Minuten Spielzeit, viele Extras wie z.B. Pleiten & Pannen, entfallene Szenen & Kurzfilm

FSK: ab 6 Jahre



€ 22,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 3790

Spezi ist spitze!


Von Firewire-Anschlüssen über USB bis zu Temperaturanzeige und regelbarem Gehäuselüfter – dieses Preismonster ist ein Traum für jeden Fan von 3D-Spielen.

Wer sich den neuen 3.000-Megahertz-Muskelprotz von PC-Spezialist ins Haus holen will, braucht 3.000 Euro. Aber ist der Prozessor-Popeye die Mücken auch wert?

Der verbaute Intel Pentium 4 ist eine absolute Neuheit und erst seit kurzer Zeit im Handel: Er rechnet mit 3.060 MHz und gewinnt den Preis für den schnellsten Desktop-Prozessor aus dem Hause Intel. Als Basis für den Supernova 3066 hat PC Spezialist das Asus-Mainboard P4PE/GD gewählt, eine Platine mit neuem Intel-Chipsatz, die Onboard-Sound/-Netzwerk und Serial-ATA unterstützt. Ihr zur Seite stehen 512 MB PC333-Markenspeicher, die für das vorinstallierte Windows XP Professional sehr zu empfehlen sind.

KRASSE GRAFIK!

Als Grafikturbine wählte der Hersteller die schnellste Platine, die momentan erhältlich ist – eine Radeon 9700 Pro von Ati. Damit der Rechner nicht nur unsere Heft-CD, sondern auch die DVD lesen kann, spendierte Intel dem Hardware-Monster ein relativ lautes 16x-DVD-Laufwerk. Mit dem Samsung-DVD-Brenner SD-R5002 setzt PC-Spezialist allerdings noch eins drauf – Brennsoftware ist natürlich bereits vorinstalliert. Die 80-Gigabyte-Festpatte von Seagate läuft mit 7.200 Umdrehungen pro Minute und ist sehr leise. Da sich auf der Rückseite des Gehäuses freie Löcher für Gehäuselüfter befinden, ist der Geräuschpegel vergleichsweise hoch. An der Front finden Sie auch einen Firewire- und zwei USB-Anschlüsse. Die Lüfterregelung funktioniert leider nicht, da sich der PC zu wenig aufheizt.

„Scully, hören Sie doch! Dieses Ding ist so unheimlich schnell – das ist ganz klar ein Fall für die X-Akten."

WAHNSINN!

Für ISDN-Benutzer ist ein internes Modem (AVM Fritz ISDN PCI v2.0) bereits eingebaut und installiert. Die beigelegte Tastatur-Maus-Combo von Logitech spricht für sich, und zwar durch gute Verarbeitung und ein umwerfendes Design. Aber nun zur 3D-Leistung. In Benchmarks mit *Mafia* und *Unreal Tournament 2003* ist dieser PC nicht zu schlagen. Selbst AMDs Athlon XP 2.800+ kommt bei ähnlicher Konfiguration nicht an seine Leistung heran. Besonders erfreulich waren die sehr kurzen Ladezeiten bei *Mafia*. Nach einem mehrstündigen Dauerbetrieb mit dem 3DMark 2001 SE (1.280x1.024) wurde der Prozessorkühler 48 Grad warm und bleibt damit im grünen Bereich.

DAS FAZIT

Vom edlen Metallgehäuse bis zur erstklassigen Spieleperformance – beim Supernova 3066 gibt es mit Ausnahme der ungenutzen Lüftersteuerung nichts zu meckern. Die 3D-Leistung ist dank pfeilschneller CPU und Radeon 9700 Pro in allen Kategorien beeindruckend und schreit geradezu nach 3D-Spielen wie *Unreal 2* oder *Doom 3*. Wenn Sie der hohe Preis und die Lautstärke nicht abschrecken, können Sie mit dem Supernova getrost zwei Jahre ohne 3D-Ruckler verbringen. BERND HOLTMANN

SUPERNOVA 3066

Hersteller/Preis	PC-Spezialist/ca. 3.000,-
Prozessor	Intel Pentium 4 bei 3.060 MHz
Hauptspeicher	512 MB PC333
Festplatte	80 Gigabyte Seagate
Grafikkarte	Ati Radeon 9700 Pro
Ausstattung	ISDN-Karte, Logitech Cordless Desktop Optical
Netzeil	Enermax, 433 Watt
3D-Leistung	Sehr gut
Verarbeitung	Sehr gut
Preis-Leistung	Ausreichend
Wertung:	*Der aktuell schnellste Komplett-PC für Spieler* 92%

Spaß mit Gras!

Sie kämpfen auf dem grünen Rasen mehr mit dem Gamepad-Kabelsalat als mit dem Gegner? Schluss damit!

Passend zum neuesten Teil der *FIFA*-Serie (Test auf Seite 94) haben wir vier kabellose Gamepads zum Testspiel auf den Rasen geschickt. Als späterer Sieger betrat zunächst das Wingman Cordless Gamepad von Logitech das Stadion. Das Funk-Gamepad hat einen großen Energiehunger und verschlingt mit einer Ladung gleich vier AA-Batterien. Seine zwei analogen Mini-Joysticks und das digitale Steuerkreuz sind präzise und lassen bei *FIFA 2003* problemlos flotte Manöver zu. Eine große Hilfe bei der Programmierung ist die beigelegte Wingman-Software, die wir in einer aktuelleren Version (4.0) auf www.logitech.com gefunden haben. Ein empfehlenswerter Download.

PROGRAMMIER MIR!

Das Firestorm Wireless Gamepad von Thrustmaster ist der zweite Fußball-Funker im Bunde. Es ist sehr gut verarbeitet, robust und besonders für kleinere Spielerhände ein guter Partner auf dem Grün. Mit der Thrustmapper-Software können Sie die Tasten und Achsen sogar selbst programmieren und außerdem eigene Spielprofile entwerfen. Das Gerät muss nicht kalibriert werden und die Belegung der Tasten ist einfach. Das dritte Gamepad kommt aus dem Hause Saitek. Das P3000 ist ein Ausstattungsmeister, denn es bietet neben zwei analogen Mini-Joysticks acht Feuertasten, die Sie dank der beigelegten Software und der Shift-Taste doppelt belegen können. Der Clou ist allerdings die Empfangsstation, die gleichzeitig als Akku-Ladegerät dient. Praktischerweise hat Saitek zwei der wiederaufladbaren Batterien beigelegt, so dass das P3000 theoretisch nie ohne Strom dasteht. Trotz Akku ist der schwarze Blickfang sehr leicht und liegt gut in der Hand. Bei der Verarbeitung der Knöpfe hätte sich der Hersteller allerdings mehr Mühe geben können. Vor allem die beiden Front-Tasten für die Zeigefinger klappern enorm. Ansonsten macht das P3000 einen soliden und guten Gesamteindruck. Das Xtension RF Gamepad wird mit USB-Empfangsstation und ohne separate Software geliefert. Damit sind umständliche Tastatur-Makros zwar nicht möglich. Diese werden bei *FIFA 2003* allerdings auch nicht benötigt. Wesentlich tragischer ist die Tatsache, dass dem Einsteigergerät der zweite Mini-Joystick fehlt. Den Ball vom Gegner abschirmen? Das fällt hier flach!

DAS FAZIT

Funk-Gamepads mit Mini-Joysticks sind ihr Geld wert. Die Funkreichweite ist für Schreibtisch-Spiele ausreichend. Wer *FIFA 2003* aber mit einem digitalen Gamepad spielt, hat gegen Gegner mit analogen Gamepads keine Chance. Special-Moves können Sie nur einsetzen, wenn das Gamepad die Extra-Sticks besitzt. Besitzer alter Gamepads gucken also in die Röhre.

BERND HOLTMANN



FUNK-GAMEPADS IM VERGLEICH

	Wingman Cordless Gamepad	Firestorm Wireless Gamepad	P3000 Wireless Gamepad	RF Gamepad
Hersteller/Preis	Logitech/ca. 55,-	Thrustmaster/ca. 42,-	Saitek/ca. 65,-	Xtension/ca. 30,-
Anzahl Tasten	13 Tasten	12 Tasten	8 + Shift-Funktion	12 Tasten
Achsen	6 + Schubregler (digital und analog)	6 (digital und analog)	6 (digital und analog)	2 (digital und analog)
Anschluss	USB; Gamepad kabellos	USB; Gamepad kabellos	USB; Gamepad kabellos	USB; Gamepad kabellos
Wird mitgeliefert	Software auf CD, 4x AA-Batterie	Software auf CD, 2x AAA-Batterie	Software, Ladestation, 2 Akkus	Nichts
Genauigkeit	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Ergonomie	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
FIFA-2003-Dualbetrieb	Möglich durch Software	Möglich durch Software	Möglich durch Software	Möglich
Wertung:	Sehr gutes Gamepad mit hohem Stromverbrauch 92%	Gummiertes Funk-Gamepad mit guter Software 91%	Funk-Gamepad mit sehr guter Ausstattung 85%	Etwas klobiges Funk-Gamepad der Mittelklasse 83%



Dieser FDP-Wähler hält eine der teuersten Schallplatten der Welt in der Hand: Das runde Goldstück besteht nämlich aus vielen kleinen Prozessorkernen!

Bleib sauber!

Wer nicht reinlich ist, hat in AMDs Fertigungshalle nichts verloren. Wir durften trotzdem rein. Und uns die Geburtsstätte aller Athlon XPs anschauen.

Wollten Sie immer schon einmal einen Smiley auf eine Prozessoroberfläche malen? Wir auch nicht, aber die Kollegen bei AMD in Dresden können das – und zwar auf molekularer Ebene! Wir durften die Labors der ostdeutschen Chipschmiede besuchen und haben dabei viele interessante Details aus den Mitarbeitern herausgequetscht. Wussten Sie zum Beispiel, dass dort alle Athlon-XP-Prozessoren gebaut werden, die weltweit verkauft werden?

MEIN BUNNY-HÄSCHEN

Zentrum der Entwicklung und Fertigung eines Prozessors ist der so genannte Reinraum mit rund 14.000 Quadratmetern Fläche. Rund um die Uhr arbeiten dort Ingenieure in so genannten Bunny-Suits. Bei Bunnys denken wir zuerst einmal an die netten Damen aus dem *Playboy* – mit denen haben die AMD-Prozessorlöter aber nichts gemeinsam, denn die sind stets von Kopf bis Fuß bekleidet, und zwar mit weißer Kleidung, die mehr als klinisch rein ist. Einen Besuch durften wir den Produktionshäschen zwar nicht abstatten, allerdings hat AMD uns einige Fotos aus dem Inneren zur Verfügung gestellt.

SAUBERE SACHE

Die Bunnys fertigen pro Woche mehr als 5.000 Wafer. Das sind runde Siliziumplatten, auf denen die Prozessorkerne nebeneinander durch Belichtungsverfahren, chemische Stoffe und Gase hergestellt werden. Logisch, dass AMD stets versucht, den möglichst kleinsten Fertigungsprozess zu wählen, um die Prozessorausbeute pro Wafer und damit die Produktivität zu erhöhen. Der Aufwand, der betrieben wird, ist enorm. Der Reinraum steht auf einem separaten Fundament und ist sogar im Bodengestein verankert, damit keine Bodenvibrationen die Produktion stören. Im Erdgeschoss der Reinraum-Kuppel befindet sich die Materialversorgung: Hier werden Gase, Chemikalien und Metall angeliefert und über Spezialleitungen in den Reinraum geleitet.

TEURE PUTZE

Um die Fertigung aktueller und künftiger Prozessoren zu verbessern, werden Maschinen im Reinraum ständig ersetzt. Bevor die Neulinge ihre Arbeit aufnehmen können, müssen sie gründlich gereinigt werden – dies geschieht in speziellen Aufzügen. Jedes Gerät wird dort dreifach verpackt angeliefert und Schritt für Schritt ausgepackt. Dabei wird jede Lage einzeln und schließlich die Maschine selbst aufwendig gesäubert. Die Kosten für diesen Vorgang sind immens – schon für mittelgroße Maschinen kostet allein die Installation bereits eine halbe Million Euro. Das entspricht dem Wert von knapp 4.200 Athlon XP 2.000+!

EINFACH SÜSS

Es klingt irgendwie niedlich, wenn sämtliche Mitarbeiter selbst bei den teuersten Geräten stets von „Tools" (engl.: Werkzeuge) sprechen. Eine süße Untertreibung für Maschinen, deren Anschaffungswert oft die Millionengrenze überschreitet. Mit einer Maschine fräsen hochqualifizierte Mitarbeiter mit beschleunigten Gaspartikeln kleinste Leiterbahnen in bereits bestehende Silizium-Scheibchen, um kleine Fehler zu beheben. Die Dimensionen des finanziellen Aufwandes soll eine Zahl verdeutlichen: Bis Ende 2003 wird AMD allein 2.500.000.000 (2,5 Milliarden) Dollar investieren. In dieser Summe sind keine Löhne und Produktionskosten enthalten.

WASSER UND STROM

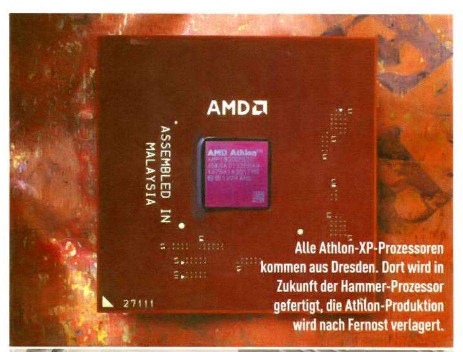
Abseits des Reinraum-Gebäudes befindet sich die Wasserversorgung. Hier gewährleisten riesige Tanks und Filteranlagen, dass die CPU-Produktion auch unabhängig vom öffentlichen Wassernetz weitergeführt werden kann – zwar nur bis zu fünf Stunden, aber immerhin. Wozu so viel Wasser gebraucht wird? Bei der Produktion kommen eine Menge Chemikalien zum Einsatz, die nach jedem Vorgang vom Wafer abgespült werden müssen. Dies geschieht mit hochreinem Wasser, damit sich keine Keime zwischen den feinen Leiterbahnen festsetzen. Da kann selbst Muttis destilliertes Bügelwasser nicht mithalten. Das schmutzige Wasser wird natürlich nicht in den nächsten Bach geleitet, sondern umweltgerecht entsorgt. Bemerkenswert ist das eigene Werks-Kraftwerk, das abseits vom Hauptkomplex steht und das gesamte Gelände mit Strom versorgt. Überschüssiger Strom wird dabei sogar in das öffentliche Netz gespeist.

STUDENTEN AN DIE FRONT

Von weltweit rund 13.000 Mitarbeitern werkeln 2.000 in Dresden an neuen und aktuellen Prozessoren – aber nicht nur Festangestellte sind dort tätig. Auch Studenten der FH Dresden oder der FH Zwickau werden in den Arbeitsprozess eingebunden. Sie helfen zum Beispiel, Fehler in der Produktion zu minimieren, und schreiben oft sogar ihre Diplomarbeiten zu entsprechenden Themen.

WAS BRINGT DIE ZUKUNFT?

Die 64-Bit-Prozessoren der Hammer-Familie lösen spätestens im ersten Quartal 2003 die Athlon XPs ab. In Dresden arbeitet AMD bis dahin übrigens auch an einer Southbridge für die neue 64-Bit-Generation. Die „alten" Prozessoren Athlon XP und MP werden allerdings trotzdem weitergefertigt, und zwar in Taiwan von einer der größten Chipschmieden namens United Microelectronics Corporation (UMC). BERND HOLTMANN



Alle Athlon-XP-Prozessoren kommen aus Dresden. Dort wird in Zukunft der Hammer-Prozessor gefertigt, die Athlon-Produktion wird nach Fernost verlagert.


Zum Vergleich: Der Kopf einer Ameise und die feinen Leiterbahnen eines Athlon-XP-Prozessors.

Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, sollten Sie die richtige kaufen. Wir sagen Ihnen, welche.

GRAFIKKARTEN

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Asus	AGP-V8460 Ultra Deluxe	08/02	02102-98990	€ 550,-	93%
Asus	AGP-V8460 Ultra	04/02	02102-98990	€ 465,-	90%
Leadtek	Winfast A250 Ultra TD	05/02	0031-365365578	€ 529,-	90%
Sparkle	SP7200T6 Platinum	10/02	06403-905010	€ 399,-	90%
MSI	G4Ti4600-VTD	05/02	069-408930	€ 529,-	90%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4600	04/02	0800-1815101	€ 499,-	90%
Asus	V8420 Deluxe 128 MB	09/02	02102-95990	€ 329,-	88%
MSI	G4TI4200-DT64	07/02	069-408930	€ 225,-	88%
Leadtek	Winfast A250 LE TD	07/01	040-25170777	€ 230,-	88%
Asus	V8420/TD 64 MB	07/02	02102-95990	€ 230,-	88%
Asus	V8440/TD	06/02	02102-95990	€ 415,-	88%
Leadtek	Winfast A250 TD	06/02	0091-365365578	€ 399,-	88%
Visiontek	Xtasy Ti-4600 R	06/02	06403-905010	€ 569,-	88%
MSI	G4Ti4400-VTD	05/02	069-408930	€ 399,-	88%
Sparkle	SP7200T6	05/02	06403-905010	€ 539,-	88%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4400	04/02	0800-1815101	€ 399,-	88%
MSI	G3Ti500 Pro-VTG	03/02	069-408930	€ 460,-	88%
Hercules	3D Prophet III Ti-500	01/02	09123-96580	€ 476,-	88%
Innovision	Tornado Geforce3 Ti-500	01/02	02779-1400	€ 409,-	88%
Asus	V8200 T2 Deluxe	01/02	02102-95990	€ 322,-	88%
Leadtek	Winfast Titanium 500 TDH	01/02	0031-365365578	€ 500,-	88%
Creative	3D Blaster Ti-4200	08/02	0800-1815101	€ 260,-	87%
Tachyon	Radeon 9000 Pro	10/02	08136-939530	€ 150,-	87%
MSI	G4TI4200-DT64	07/02	069-408930	€ 225,-	88%
Asus	AGP-V8200 Deluxe	07/01	02102-95990	€ 511,-	87%
Innovision	Tornado G4 Ti-4200	07/02	05932-50450	€ 215,-	86%
PNY	Verto Geforce4 Ti-4400	06/02	02236-336310	€ 389,-	86%
Gigabyte	Maya Radeon 8500 Deluxe	05/02	040-2533040	€ 349,-	86%
Hercules	3D Prophet III Ti-200	01/02	0190-662789	€ 307,-	86%
Enmic	HIS Radeon 8500 OEM	01/02	038828-970	€ 307,-	86%
Powermagic	Radeon 8500 OEM	01/02	05932-50450	€ 291,-	86%
Sparkle	Sparkle GF3 Ti-500	01/02	06403-905010	€ 434,-	86%
Gainward	Ultra/650 TV Golden Sam.	09/02	089-898990	€ 199,-	85%
Prolink	Geforce4 Ti-4200	08/02	02102-43970	€ 203,-	85%
Aopen	GF3Ti200-DV64	01/02	01805-559191	€ 317,-	85%
Hercules	3D Prophet 8500 128 MB	09/02	0190-662789	€ 360,-	84%
Enmic/HIS	Excalibur Radeon 8500	05/02	06403-905010	€ 299,-	84%
Innovision	Tornado Geforce3 Ti-200	03/02	02779-1400	€ 230,-	84%
Sparkle	SP7200T2	09/02	06403-905010	€ 230,-	83%

SOUNDKARTEN

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	Soundblaster Audigy 2	11/02	069-66982900	€ 150,-	92%
Terratec	DMX 6fire LT	11/02	02157-81790	€ 130,-	88%
Creative	SB Audigy Platinum eX	10/01	069-66982900	€ 348,-	88%*
Creative	Sound Blaster Extigy	04/01	069-66982900	€ 199,-	87%*
Hercules	Gamesurround Fortissimo III	11/02	0190-662789	€ 69,-	86%
Terratec	DMX 6fire 24/96	01/02	02157-81790	€ 256,-	85%*
Creative	SB Live! Player 5.1	07/01	069-66982900	€ 102,-	84%*
Hercules	Gamesurround Fortissimo II	08/01	0190-662789	€ 102,-	84%*
Hoontech	Digital-XG Gold	07/01	07152-398880	€ 77,-	84%*
Leadtek	Winfast 6xSound	07/01	040-25170707	€ 66,-	84%*
Typhoon	Acoustic 6	11/01	0681-988060	€ 32,-	83%
Hercules	Muse 5.1 DVD	11/01	0190-662789	€ 29,-	80%
Alternate	Asound 6-Kanal	11/01	06403-905010	€ 19,-	78%

JOYSTICKS OHNE FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	HOTAS Cougar	04/01	0190-662789	€ 390,-	92%
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	€ 51,-	87%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	€ 61,-	86%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	0190-662789	€ 51,-	80%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/00	069-92032165	€ 52,-	79%

JOYSTICKS MIT FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	€ 123,-	88%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro Shock	11/01	0190-662789	€ 51,-	85%
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	€ 102,-	81%
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	€ 76,-	71%

GAMEPADS

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	Wingman Cordless Gamep.	12/02	089-894670	€ 55,-	92%
Thrustmaster	Firestorm Wireless Gamep.	12/02	0190-662789	€ 42,-	91%
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	€ 46,-	86%
Saitek	P3000 Wireless Gamepad	12/02	089-5467570	€ 65,-	85%
Typhoon	Cyber Voyager	11/01	0681-988060	€ 36,-	84%
Interact	Xtensions RF Gamepad	12/02	01805-125133	€ 30,-	83%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089-894670	€ 40,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	€ 59,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	€ 51,-	80%
Interact	Hornet Gamepad	11/01	01805-125133	€ 10,-	80%
Interact	HammerHead FX	11/99	01805-125133	€ 51,-	80%
Saitek	P750	02/00	089-54612710	€ 36,-	80%
Vivanco	Vivanco GP 22 UD	02/01	04102-231235	€ 61,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	€ 66,-	79%
Interact	HammerHead	01/00	01805-125133	€ 46,-	78%
Pearl	Delta Commander RF	11/01	07631-3600	€ 41,-	78%
Thrustmaster	Firestorm 2	11/01	0190-662789	€ 15,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	€ 36,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	€ 20,-	77%

SPIELEMÄUSE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	iFeel MouseMan	12/00	069-92032165	€ 66,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	€ 46,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	€ 61,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	0180-5004901	€ 102,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	€ 61,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	€ 51,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-5467570	€ 40,-	76%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	€ 92,-	73%

LENKRADSYSTEME OHNE FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	0190-662789	€ 102,-	83%
CH Products	CH Flight Sim Yoke	08/00	0541-122065	€ 205,-	80%
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	0190-662789	€ 87,-	79%*
Microsoft	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	€ 92,-	79%
Interact	Racing Wheel	11/01	01805-125133	€ 51,-	75%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	0190-662789	€ 92,-	75%
Saitek	R80 Sports Wheel	11/01	089-54612710	€ 31,-	71%
Saitek	R4 Racing Wheel	-	089-54612710	€ 92,-	71%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	€ 66,-	69%

LENKRADSYSTEME MIT FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Force Feedback GT	11/01	0190-662789	€ 128,-	89%
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	€ 153,-	85%*
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	0190-662789	€ 178,-	84%*
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	€ 143,-	82%*
Logitech	WingMan Formula GP	11/01	069-92032165	€ 61,-	81%*
Logitech	WingMan Formula Force GP	11/01	069-92032165	€ 102,-	79%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	€ 153,-	78%*
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	0190-662789	€ 127,-	77%*
Typhoon	Real Force Wheel	11/01	0681-988060	€ 66,-	75%

17-ZOLL-MONITORE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	€ 573,-	87%
Miro	miroD1795 F	03/99	01805-228144	€ 388,-	82%
Viewsonic	PT775	03/99	0800-1717430	€ 534,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	€ 660,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	€ 306,-	74%

19-ZOLL-MONITORE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	€ 510,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800-1003435	€ 460,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	€ 818,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	€ 614,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	€ 501,-	72%

* abgewertet


PC Action Gold


PC Action Preistipp

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	0190 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	0190 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)



Bretter, die die Welt bedeuten!

Mainboards sind des Zockers Glück – wenn sie funktionieren. Falls Sie sich gerade eine neue KT400-Platine zugelegt haben: Wir zeigen Ihnen, wie Sie Konflikte vermeiden.

Der neue KT400-Chipsatz von VIA bietet neben neuen technischen Spezifikationen, wie FSB333- und AGP-8X-Unterstützung, eine ganze Reihe neuer Einstelloptionen. Wir erklären Ihnen die wichtigsten Funktionen, damit Sie Ihr System optimal nutzen können.

Bei der ersten Inbetriebnahme des Systems gehen Sie auf wie bei allen Platinen auf Nummer Sicher und laden im Bios die Fail-Safe-Defaults. So wird der Chipsatz auf „Sicher/Langsam" getrimmt und Geräte wie USB deaktiviert, was bei den neuen KT400-Mainboards durchaus sinnvoll ist. Schließlich erkennen alte Windows98-Installationen die zusätzlich verbauten USB-2.0- und Firewire-Controller oft nicht. Im Fail-Safe-Mode sollte das System in jedem Fall funktionieren. Sie sehen sofort, ob die Hauptkomponenten CPU, Grafikkarte und RAM korrekt installiert sind. Wer seinen Rechner dagegen auf Leistung trimmen will, sollte zu Anfang die Optimized-Defaults laden. Denn hier werden oft auch Parameter auf „schnell" gesetzt, die im BIOS-Interface nicht zugänglich sind.

TIPP 1: HAU DIE ALTE RAUS!

Früher war alles besser – bis auf die Computer. Leider finden sich auch heute noch im Bios der KT400-Boards Spuren längst vergangener Zeiten. Die Option „PCI-VGA Palette Snoop" ist ein solches Relikt und absolut bedeutungslos. Sie ermöglicht einen besseren Farbausgleich zwischen Grafikkarte und älteren MPEG-beschleunigerkarten. Lassen Sie die Option auf der Standardeinstellung des Herstellers. Einen weiteren Beitrag zur Ahnenforschung leistet „Video BIOS Shadow". Damit ließ sich einst das lahme ROM-BIOS der Grafikkarte ins schnellere RAM spiegeln. Würden Sie diese Funktion aktivieren, wären Abstürze oder verheerende Performance-Verluste das Ergebnis. In den „Advanced BIOS-Features" gibt es die Möglichkeit, den L1- und L2-Cache der CPU zu deaktivieren. Zur Sockel-7-Zeit war es vor einem BIOS-Update notwendig, den Cache zu deaktivieren. Mit aktuellen Flash-Programmen ist das Schnee von gestern. Deshalb sind diese Optionen überflüssig. Im Betrieb müssen der L2-Cache und erst recht der L1-Cache aktiviert bleiben. Bei abgeschaltetem L2 verliert der PC je nach Anwendung bis zu 50 Prozent an Leistung. Ohne L1 bootet das System meist nicht fehlerfrei. Für den Serverbetrieb gibt es die Möglichkeit, in die ECC-Fehlerkorrektur des L2-Cache einzugreifen. Für Spiele-PCs ist diese Einstellung absolut unwichtig und kann daher deaktiviert werden. Die ECC-Korrektur bremst die Performance nur um bis zu fünf Prozent aus.

TIPP 2: EINE BOOT-FAHRT, DIE IST LUSTIG ...

Die Boot-Reihenfolge lässt sich ebenfalls in den „Advanced BIOS-Features" einstellen. Es ist in den meisten Fällen ratsam, lediglich die schnellste Einstellung „HDD0" anzugeben, da das System nur selten von CD-ROM, Diskette oder gar über das Netzwerk gebootet wird. Dieser Vorgang lässt sich mit der Option „Quick Power On Self Test" weiter beschleunigen. Das RAM wird dadurch nur einmal durchgezählt. „Boot Up Floppy Seek", der prüfende Zugriff auf das Diskettenlaufwerk, sorgt ebenfalls nur für Lärmbelästigung. Sie können ihn getrost deaktivieren. Um die Geometriedaten einer 3D-Szenerie direkt vom Prozessor zur Grafikkarte transportieren zu können, wurde die Funktion „AGP Fast Writes" entwickelt. In der Theorie bewirkt das einen Performance-Gewinn. Praktisch hat diese Option jedoch keinen Nutzen. Also: Auch deaktivieren. Der „AGP-Modus" sollte vorerst nur auf „4X" gestellt werden, weil AGP-8X-Grafikkarten noch nicht zuverlässig arbeiten.

TIPP 3: DAS IST EINE BANK!

Der Performance-Joker der VIA-Chipsätze ist die Option „Bank Interleaving". Diese ermöglicht eine gleichzeitige Benutzung verschiedener Speicherbänke. Während eine Bank ausgelesen wird, können bereits auf einer anderen Bank Daten angefordert werden. Das schließt die Geschwindigkeitslücke zwischen den langsamen Latenzzeiten des Speichers und denen der CPU. In der Praxis bedeutet das eine Leistungssteigerung von über 200 MB pro Sekunde (gemessen mit Sisoft Sandra). Für das „Bank Interleaving" sind drei Stufen verfügbar: „Disabled", „2 Way Interleaving" sowie „4 Way Interleaving". Letzteres sollte dank der aktuellen Technik kein Problem mehr sein. Wer jedoch sein Mainboard mit verschiedenen Speichermodulen bestückt und mit sporadischen Bluescreens oder Programmfehlern zu kämpfen hat, sollte das Interleaving probeweise deaktivieren. Sind die Fehler weg, wäre es ratsam, ein besseres RAM oder zumindest identische Module zu kaufen. Die „SDRAM Command Rate" ist noch immer ein heikles Thema. Steht die Option auf dem schnellen 1T-Setting, kann das System instabil arbeiten. Problemlos funktioniert der Betrieb bisher nur mit einem einzelnen Modul.

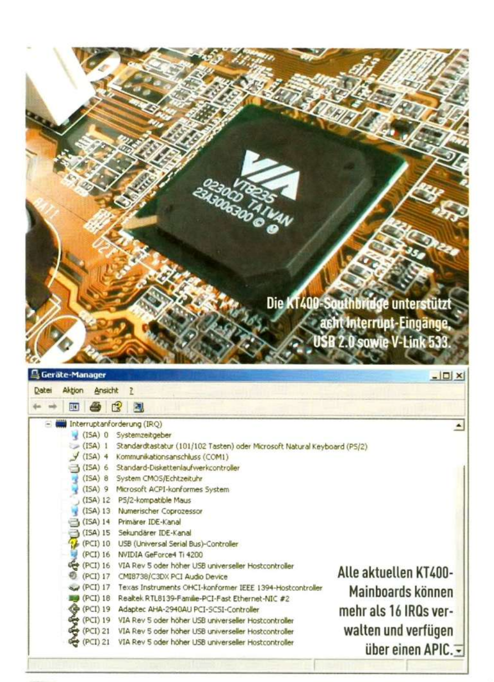
TIPP 4: DDR REGIERT!

Die eigentliche Neuerung war der offizielle Support der DDR-400-Speicher-Module. Obwohl die Namensgebung geblieben ist, sieht VIA für dieses Board nur die Verwendung von maximal DDR333-Modulen vor. Nicht jeder Mainboard-Hersteller hat sich daran gehalten und auf eigene Verantwortung die DDR-400-Unterstützung integriert. Der Anwender kann im BIOS das FSB/Speicher-Taktverhältnis auf „2:3" oder „133:200" setzen. Der Frontside-Bus läuft dann auf 133 MHz, während der Speicherbus asynchron dazu mit 200 MHz arbeitet. Das ergibt im DDR-Verfahren einen effektiven Takt von 400 MHz. Bei der Verwendung mehrerer Speichermodule wird die Taktrate allerdings auf 166 oder gar 133 MHz herabgesetzt. Der KT400 unterstützt die neuen Athlon-XP-Prozessoren mit 166 MHz FSB („FSB333"). Allerdings ohne die Möglichkeit, den Takt asynchron zu betreiben. Ein FSB333-Athlon kann auf einem solchen System ausschließlich im DDR333-Mode benutzt werden.

TIPP 5: ALTE BEKANNTE

Sie finden im Menü „Integrated Periphals" die bekannten Einstellungen für die Onboard-Chips sowie COM- und LPT-Ports. Diese deaktivieren Sie je nach Bedarf. Verwenden Sie eine AGP-Grafikkarte, sollten Sie die Option „Init Display First" auf „AGP" stellen, da der Computer sonst versuchen würde, eine PCI-Grafikkarte zu initialisieren. Um die optimale Leistung des IDE-Controllers zu nutzen, sollten Sie „Prefetching" aktivieren und für die Übertragungsmodi der angeschlossenen Geräte die Auto-Einstellung verwenden. Wer den Modus der Geräte explizit festlegen will (UltraDMA/133 z. B. ist UDMA6), kann sie auch manuell einstellen, was jedoch meist nicht notwendig ist.

SASCHA-A. PILLING / ROLAND NEUMEIER



Die KT400-Southbridge unterstützt acht Interrupt-Eingänge, USB 2.0 sowie V-Link 533.

Alle aktuellen KT400-Mainboards können mehr als 16 IRQs verwalten und verfügen über einen APIC.



Noch nicht ganz ausgereift ist der AGP-8X-Modus. Daher sollten Sie sich auf „AGP-4X" beschränken.

BIOS-SCHNELLOPTIMIERUNG

OPTION	SICHER	SCHNELL	EMPFOHLEN
AGP Fast Writes	Disabled	Disabled	Disabled*
AGP Mode	1x	8x	4x
AGP Aperture Size	128M	128M	128M
CAS Latency T_{CL}	2.5T	2T	By SPD
RAS to CAS Delay T_{RCD}	3T	2T	By SPD
RAS Precharge T_{RP}	3T	2T	By SPD
Bank Active Time T_{RAS}	6T	5T	By SPD
Fast Read to Write Turnaround	Disabled	Enabled	Enabled
Bank Interleaving	Disabled	4 way	4 way
SDRAM Command Rate	2T	1T	2T
Queue Depth	2	4	4
Burst Length	4	8	8
Active to Command	3T	2T	2T
Continous DRAM Request	Disabled	Enabled	Enabled
Delayed Transaction	Disabled	Enabled	Disabled
PCI Master Read Caching	Disabled	Enabled	Disabled

* keine Vorteile auf AMD-Systemen, deaktiviert lassen

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

GARANTIECOUPON PC ACTION 12/2002 ☐ DVD ☐ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung:

INSERENTENVERZEICHNIS

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	
BLACKSTAR	www.black-star.de	0 42 41-95 33 88	Mo-Fr 14:00-16:00
CRYO INTERACTIVE	www.cryo-interactive.de	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15:00-18:00, Sa, So 14:00-16:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EGMONT INTERACTIVE	www.egmont.de	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18:00-20:00
EIDOS INTERACTIVE	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
EMPIRE	www.empireinteractive.com	0 89-8 57 95 38	Mo-Fr 9:00-13:00
GREENWOOD ENT.	www.greenwood.de	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15:00-18:00
IKARION SOFTWARE	www.ikarion.de	02 41-4 70 15 20	Mo-Fr 15:00-18:00
INFOGRAMES	www.infogrames.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-19:00
INNONICS	www.innonics.de	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15:00-18:00
JOWOOD	www.jowood.com	0 61 02-81 680 68 (Ortstarif)	Mo-Fr 13:00-17:00
		0 61 02-81 681 68 (techn. Fragen)	Mo-Fr 13:00-17:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94	Mo-So 8:00-24:00
MAGIC BYTES	www.magic-bytes.de	0 52 41-95 33 33	Mo-Fr 14:00-19:00
MATTEL	www.mattelmedia.com	0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 9:00-21:00
MAX DESIGN		00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
MINDSCAPE	www.mindscape.com	02 08-9 92 41 14	Mo, Mi, Fr 15:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
RAVENSBURGER INT.	www.ravensburger.de	07 51-86 19 44	Mo-Do 16:00-19:00
SEGA	www.sega.de	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10:00-18:00
SIERRA	www.sierra.de	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9:00-19:00
SOFTWARE 2000	www.software2000.de	01 90-57 20 00	Mo-Do 14:00-19:00, Fr 10:00-14:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
SWING! ENTERTAINMENT	www.swing-games.de	0 21 31-4 06 64 99	Mo, Mi, Fr 16:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		01 805-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ/SOFTGOLD	www.thq.de	01 80-5 60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBI SOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00 Uhr
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00 Uhr
VIRGIN	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail:
leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Benjamin Bezold, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Ltg.), René Behme, Jasmin Sen, Thomas Dziewiszek, Alexander Wadenstorfer

Redaktion Hardware
Bernd Holtmann

Redaktionsassistenz
Sascha Pilling

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Ralph Wollner

Layout
Roland Gerhardt, Carola Giese, Paul Krügel, Florian Hannich, René Weinberg

Heftdesign
Andreas Schulz

Bildredaktion
Albert Kraus

Video-Abteilung
Michael Schraut (Ltg.), Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Michael Neubig

Textchef
Michael Ploog

Stellv. Textchefin
Margit Koch

Textkorrektur
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Electronic Arts/Jowood Productions
Gestaltung: Roland Gerhardt

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-1 00
Fax: 09 11/28 72-2 00

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

Abo-Service
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/8 82-8 82
Fax: 0 62 46/8 82-52 77
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: +49 - 9 11/28 72 - 3 41
Fax: +49 - 9 11/28 72 - 2 41
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

ANZEIGENLEITUNG
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 16 vom 1.10.2001

ANZEIGENBERATUNG
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
E-Mail: ina.willax@computec.de

ANZEIGENDISPOSITION
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de

Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

DATENÜBERTRAGUNG
ISDN PC: +49 - 9 11/28 72 - 2 61
ISDN Mac: +49 - 9 11/28 72 - 2 60



ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 VKZ B 50027

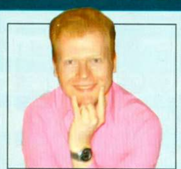


Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
WIDESCREEN, X-ZONE, N-ZONE, PC Games, PLAYZONE, PC Games Hardware, MCV, Kids Zone

DIE PC ACTION 1/2003 ERSCHEINT AM 18.12.2002

DIE ANDERE HITPARADE

DIE KRASSESTEN MÖCHTEGERN-HELDEN

				
PLATZ 1 Robin Hood aus Robin Hood	**PLATZ 2** Benjamin Bezold aus Nürnberg	**PLATZ 3** Pink Panther aus Pink Panther	**PLATZ 4** A. Nno aus Anno 1503	**PLATZ 5** Rayden aus Metal Gear Solid Substance
„WAT, WER BIST DU DENN?"-INDIKATOR				
Ein Held in moosgrünen Strumpfhosen und einer Karnevalsmütze auf dem Kopf, der 20 Jahre lang im Wald auf einem Baum hauste, um sich im richtigen Moment auf einen vorbeifahrenden Planwagen reicher Adeliger fallen zu lassen und diese auszurauben. Interessant. **4,0**	Noch so eine gescheiterte Existenz. Brach extra ein lustiges Musikstudium ab, um sich fortan im Irrenhaus der PC ACTION zu verdingen. Nebenbei schwingt er auf Sanitätsbällen der Bundeswehr das Tanzbein oder bestellt sich Windelproben in die Redaktion. **2,5**	Ein pinkfarbener Panther, der nicht nur auf zwei Beinen stehen, sondern auch laufen und – der Hammer schlechthin – sogar sprechen kann. Obendrein durchlebt er auch noch die tollsten Kinder-Abenteuer mit einem Haufen lustig-beknackter Freunde. Super! **4,5**	Ja, das haben wir uns auch gefragt. Sieht auf jeden Fall aus wie eine Mischung aus Prinz Eisenherz für Kassenpatienten und Dieter Bohlen von vor 25 Jahren. Lustig. In Wirklichkeit soll das ein schwertschwingender Bauer aus *Anno 1503* sein ... **1,0**	Ob man's glaubt oder nicht, aber tatsächlich ein Mann! Sensationell, das gibt schon mal einen Punkt. Und für die Übersiedlung von einem Konsolentitel zum PC gibt's zwar nicht wie 1989 100 Mark Begrüßungsgeld, aber noch 'nen Punkt. Macht: **2,0**
„ALDER, BIST DU KRASS"-FAKTOR				
Ey Robin, du bischt voll krass, Alder! Dein rattiges Outfit, deine echt phatten Heldentaten und deine Homies aus dem Sherwood Forest haben damals noch härter gerockt als Modern Talking Mitte der Achtziger. Danke, dass es dich gab! **83**	Als Redakteur bei einem Computerspielemagazin zu arbeiten, ist schon mal semi-krass. Bei der PC ACTION zu arbeiten ist aber so was von oberkonkret krass ... und dann auch noch Flugsimulationen zu lieben, ist der definitive Overkill. Hilfeeee! **77**	Ja, na ja ... also wer hätte gedacht, dass so ein homo-erotisches Kuscheltier über Generationen berühmt bleibt und selbst *He-Man*, *Mask*, die *Transformers*, *Raider*, *Yps* oder gar *Dalli Dalli* überlebt? Irgendwie krass. **58**	Irgendwie nicht so wirklich, aber immerhin ein kleines bisschen. So ein schmuckes Schwert macht ja schon so einiges her und manches Burgfräulein bestimmt richtig heiß. Damals gab's halt noch keine Sportwagen. Deswegen: **31,0**	Total krass, wie du konkret krasse Fönwelle auf die Kopf trägst, oder was? Aber mal im Ernst: Wer will denn schon so ausschauen wie du? Dafür bist du 'n echt taffer Kämpfer und haust den Bösewichten ordentlich eins auf die Schnauze. Gefährlich! **13,0**
„HELDENHAFTESTE-TAT-MULTIPLIKATOR"				
Da gab es viele. Aber generell ist es echt dufte, das Brot zu stehlen, es zu brechen und dann unter den Armen zu verteilen. Und mal ehrlich: Welcher Verbrecher nach dir wurde je wieder zum Volkshelden, oh Robin? Eben. **7,0**	Ging 1996 mit Justus Franz (*Achtung Klassik!*) und dessen dufter Philharmonie auf ganz große Tournee und folterte die armen Passagiere der MS Europa bis zum Gehtnichtmehr. Das ist ja der absolute Waaaahnsiinnnnn! **4,0**	In einem Spiel namens *Die rosarote Verfolgungsjagd* mitzuwirken, ist ja schon mal gar nicht so schlecht. Und zig Rotzlöffel mit Hörspielkassetten unterhalten zu haben, fast so sozial wie unser Strumpfhosen-Fetischist aus Sherwood-Forest. **4,0**	Das wüssten wir auch mal gerne. Ein Schwert schultern und dumm aus der Wäsche schauen kann Ralf Möller auch. Und welchen Krieg du verloren hast, wissen wir auch nicht. Aber trotzdem schön, dass es dich gibt: **1,0**	Verrat sie uns, wir wissen es nicht. Unbestätigten Gerüchten zufolge setzt sich die ... äh, der gute Rayden für eine höhere Akzeptanz blonder, langmähniger Tuntenfrisuren in Männerbastionen wie dem Superheldentum ein. Viel Erfolg dabei. **2,0**
MÖCHTEGERN-HELDEN-INDEX				
609	**318**	**250**	**32**	**30**

Formel: („Wat, wer bist du denn?"-Indikator + „Alder, bist du krass"-Faktor) x „Heldenhafteste-Tat-Multiplikator" = Möchtegern-Helden-Index

Habt ihr nix Besseres zu tun?

Schön, wenn man mal Ausgang hat. Das denken sich in schöner Regelmäßigkeit auch die PCA-Redakteure. Diesen Monat zeigen wir Ihnen, was Ahmet Iscitürk, Joachim Hesse und Benjamin Bezold so treiben, wenn Sie mal nix Besseres zu tun haben.



Für Volk und Vaterland im Einsatz, verlor Rekrut Bezold auf dem diesjährigen Sanitätsball der Bundeswehr glatt seinen Hals.



Alles Roger in Kambodscha! Bruchpilot Hesse durfte bei einem Dienstflug mal kurz hinters Steuer. Alle haben überlebt.



Skandal beim letzten Auftritt im Swinger-Club: DJ Putendöner hat die Schallplatten aufgefressen.

IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr



Anstoss 4

Zum Feste nur das Beste! Was liegt da näher, als sich unsere Januar-Ausgabe unter den Christbaum zu legen? Dort finden Sie unter anderem den ausführlichen Testbericht des potenziellen Action-Krachers *Splinter Cell*. Außerdem im Test: *Anstoss 4* und *NBA Live 2003*.

Außerdem ...
Tipps und Tricks zu *Anno 1503*, *FM 2003* und vieles mehr!



Splinter Cell

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 18. DEZEMBER 2002





JETZT mit Licht!

Der GyroTwister-Xbeam ist das Weihnachtsgeschenk, das süchtig macht.

Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her.
Im Inneren dieser tennisballgroßen Wunderkugel baut ein Rotor bei 15.000 Umdrehungen pro Minute Kreiselkräfte bis 17 kg (!!) auf - ohne Batterie - mit reiner Muskelkraft.
Der GyroTwister-Xbeam besitzt einen eingebauten Generator in Form eines Permanentmagneten an dem eine Spule vorbeigeführt wird. Dieser erzeugt genügend Energie, um 4 rote Power-LEDs zu betreiben, die das Gerät in wirklich faszinierender Weise beleuchten.
Jeder braucht bei der täglichen Arbeit am Rechner einen GyroTwister, um Verspannungen in den Armen und Händen vorzubeugen. Auch jeder Sportler oder Musiker zur Kräftigung der Arme.

Aber aufgepasst: Zeigen Sie den GyroTwister-Xbeam nie Ihren Freunden und Kollegen - sonst ist er weg! Lesen Sie, was unzählige begeisterte GyroTwister-Fans über diese faszinierende Wunderkugel berichten: **www.macht-suechtig.de/begeisterung**

NEU!
jetzt per SMS für nur EUR 29,95 zzgl. EUR 2,50 Versandkosten bestellen:

Einfach das Stichwort "Xbeam" per SMS an 72864 senden.



Sind auch Sie suchtgefährdet?
Bestellen Sie jetzt **versandkostenfrei** unter:

www.macht-suechtig.de

Für Händleranfragen: Telefon 089 / 94 38 93 - 0 oder Fax 089 / 94 38 93 - 22